

PC CD-ROM • Online • PlayStation • Nintendo64 • Dreamcast

# СТРАНА ИГР

<http://www.gameland.ru>

**No One  
Lives Forever  
System Shock 2  
Interstate '82  
Opposing Force**

- COLIN MCRAE 2 •
- BATTLEZONE 2 •
- GROUND CONTROL •
- TUROK: RAGE WARS •
- FLOIGAN BROS •
- MEDAL OF HONOR •
- GULF WAR •

**СОВЕТЫ  
И ТАКТИКА:**

- TIBERIAN SUN •
- SYSTEM SHOCK 2 •
- DRAKAN •



стр.  
070-075.



стр.  
014-017.

**DRAKAN**  
Order of the Flame

подробности  
на странице  
**033.**

Вырежи купон  
и получи

рублей **20**



# МОНИТОР **DELPHINUS** дружественный интерface

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта

Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™  
на русском языке

Полностью цифровой  
контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное  
покрытие,

высококонтрастное  
изображение.



Модель	SyncMaster 450b	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ	14"/ Метал.	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна	0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрывание экрана	ESF	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали	50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали	30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение (реком.)	640x480/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
(макс.)	1024x768/ 60 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране	-	-	на русском	на русском
Гарантия	2 года	3 года	3 года	3 года

## Новая линия мониторов **SyncMaster** серии **DELPHINUS**

Представительство Samsung Electronics в Москве  
E-mail: [info@samsung.ru](mailto:info@samsung.ru). Web-site: <http://www.samsung.ru>  
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

### Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234-2164; Вист 159 4001(10 линий), 288 7518; X-Ring 719 95 80; Олди 178 9044; Роско 213 8001; CITILINK 742 6555; Технотрейд 291 2686; НИКС 216 7001; Партия 742 5000, 742 4000; R&K 230 6350; Балга 299 5756; Лизард 490 6536; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Сатурн 148 9461; Техмаркет Компьютерс 214 2121; SMS 956 1225; M.Video 921 0353; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Новосибирск (3832) Ната 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 28 5453; Волгоград (8442) Вист 327 932; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; Ростов на Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системы 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 25 41; Трэйд Мастер 55 5040; Компьютерные системы 55 9994; Окей 60 1144; Нижний Новгород (8312) Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Иркутск (3952) Анком 510 510; Омск (3812) Вист 54 4384; Надежда 31 5658; Ижевск (3412) Элми 23 2026; Тула (0872) Вист 20 0131; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Казань (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Уфа (3472) Форте 35 8914; Сочи (8622) Юпитер-юг 99 8789; Владос 92 2291; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 336 05; Санкт-Петербург (812) Вист-СПб 325 6898, 327 9016; Формоза-СПб 119 5861; Ладога 325 8202; МТ Компьютерс 325 0730, 327 5828, 325 43 80; Авэкс 110 1313; Хи-квадрат 325 7187, 327 65 45; Aura Computers 248 8390, 325 6920; Партия Балтика 296 8094; Хабаровск (4212) Амур 37 6587; Находка (4236) EPSI 64 6680; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфа 77 7777; Владимир (0932) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 42 9775; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361

**SAMSUNG**

**ELECTRONICS**



радио

# СТАНИЦА

## 2000

музыка 2000

НА ЧАСТОТЕ 106.8 FM



## ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

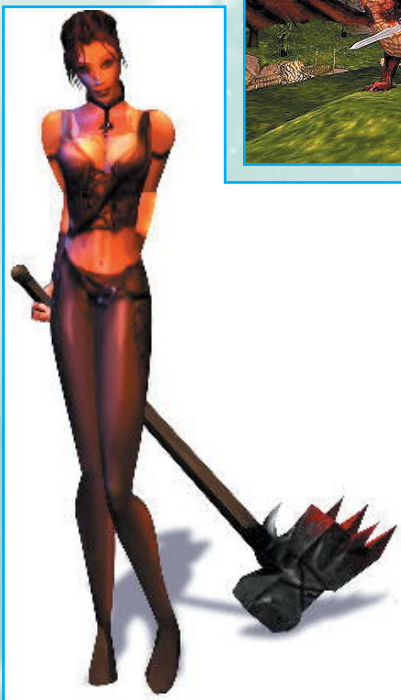
Ч

Дмитрий Эстрин

то делается! То ли обновленный журнал дает о себе знать, то ли какой-нибудь особый сезон наступил, но гигантские мешки, забытые письмами, и мегабайты «замыленных» сообщений призывают к чрезвычайным действиям. Возможно, даже к экстремальным. Не знаю, как вы отнесетесь к разбитой на две части рубрике «Обратная Связь», во всяком случае рекомендую воспринимать эту акцию, как творческое решение всего коллектива. Ибо причина была. В этом вы сами сможете убедиться, прочитав всего два (да-да, именно два!) письма. Стоят они того. Кстати, мы тут подумали малость и решили самых активных наших читателей регулярно награждать ценными призами. Участие сия не минет авторов писем, которые вы можете прочитать ниже.

Доброе утро, «Страна».

Нравится нам, читателям, рубрика «Обратная связь». И вам, писателям, наверное, тоже, по понятным причинам. Вот только мы, читатели, предпочитаем кнопки со стрелочками кнопкам с буквами. Но мне-то они сегодня осатанели, поэтому я намерен вспомнить, что меня уже несколько номеров раскручивали на создание лишней желтенькой, как preview (а теперь синенькой, как review) «десертной» странички (для верблюдов, вертолетов и харвестеров: десерт — это финальная вкусность трапезы, ее цель и смысл) под самой третьей страницей рекламы. И я подумал, что, видимо, лучше в журнале будет лишнее письмо, чем пяток надбаванных из сети скринов, повествующих о графике какой-нибудь всем очень нужной игры на платформе DC, под наклейкой «Галерея». Читайте, господа, читайте. Вы хотели критики,



замечаний и т.п. и пр. — их есть у меня, причем достаточно много.

Итак, первым номером нашей программы идет мое впечатление от нового формата — нового лица. Оно будет на уровне сдержанного «хорошо». И ведь вечно они, падлы, недовольны чем-то, да? А вот есть чем. Первое и главное. Что было обещано? «Толще, лучше и намного интереснее!» Стало: значительно красивее, процентов на пять объемнее, и — все! Новый (хор. заб. стар.) формат видел. Новый дизайн — ну, в общем, тоже видел. Новые рубрики. Но ведь можно было ради приличия чего-нибудь настрять, если уж серьезно заниматься недосуг. Я бы пальцем у виска покрутил, но хоть не было бы поводов вас в пустословии упрекать. Кстати, это вообще занятно — большинство игровых изданий (российских) постоянно стремятся как-то позабавить читателей то статьями на околоигровые темы, то конкурсами, рассказики какие-то печатают, хохмы, еще что-то в том духе, «СИ» же в этом плане уж так консервативна. Более того, когда читатель сам задает вопрос, который в потенциале способен дать материал на два разворота, он обычно получает сухонький ответ на десять строк / НЕ получает ответа / получает вопрос назад!! А не желаете ли вы, уважаемые читатели, написать нам в редакцию, какие потроха должны быть в геймерском компе? А то мы на этой неделе еще апгрейда не сделали. — А как насчет прогнозов относительно развития игрового рынка? О той же истории RPG можно было сделать гигантскую аналитическую статью, которая уж точно вызвала бы и гневные отклики, и уточнения, и дополнения, и все прочее.

Или, например, вышел какой-нибудь TR xx, и по нему, как по игре поповской, но культовой, но пошлой, но всеми играемой (и мы с Д.Э. грешны, да -;-) (да! — прим. Д.Э.), изготавливается две ревьюшки, в которых авторами отстаиваются полярные точки зрения, — и тогда даже самый — ну, короче, даже Спрайт осознает, что не редакция ополчилась против объекта его обожания, а конкретный человек, который имеет все права любить лимонад «Дюшес» и воксельную графику, и никогда переубежден не будет, ибо о вкусах не спорят, на них выбирают. А платформенные разборки — разве это не благодатнейшая тема? Давным-давно кто-то из геймлендовцев высказал мысль о том, что приставочная и компьютерная играющие братии — это, в общем-то, две большие разницы, с чем связаны и различия в преобладающих там и там жанрах, и в психологии взаимоотношения с игрой. Почему, если ассигнования на разработку приставочных игр по отношению к компьютерным относятся как 4/1, во главе угла внимания российской геймерской прессы (не знаю, как там у них) все же находится PC? Неужели на приставках все так тупо и бездарно, что им всем уделяется едва ли 1/4 объема вашего замечательного журнала? Может, приставки — забава для отморожков? Что? Не бывает плохих платформ, бывают плохие игры? Возможно (а может, и нет), но почему (нет, ПОЧЕМУ??) тогда на той же плейстейшне эти самые плохие игры возникают куда чаще среднего? Нам бы очень хотелось знать ваше мнение по этому поводу, наши любимые «авторитетные авторы» (я не виноват, это цитата из «СИ»). И вообще, тут столько всего! Почему япошки не признают ПЭВМ за игровую платформу? Каковы тенденции изменения соотношения «Приставки/PC» на игровом рынке, и не будет ли последний в конце концов согнан с нар? Может, будущее за гермафродитами типа DC? А как насчет мини-опроса на тему «Почему я перешел (хочу перейти, никогда не перейду) с платформы «А» на «Б»? Может, все это кажется вам менее достойным места в журнале, чем объявления о том, что у Square через полгода будет сто пятая ролевуха, а SSI беременна идеей о внедрении на рынок от-



делочных материалов с кафельной плиткой «Генеральская?» ;-)? А вообще, секрет популярности в народе всех этих взаимных оплевываний — в том, что человек для поддержания жизненного тонуса очень любит быть в каком-то лагере, на баррикаде или в подвале.

В общем, договорились — номера через два итоговый репортаж «на злобную тему», чтобы ни у каких Jurassic'ов и HELG'ов позывов писать письма больше не возникало. Впрочем, это я лукавлю — письмами нас завалят, но важно то, что свое слово вы скажете, и надеюсь, все рецепты выпишете. А кто, кроме вас?

А теперь — лав стори. У нас в Петрозаводске в качестве памятника стоит Т-34 (дешево и сердито). Я мимо него еду в троллейбусе и теплое чувство испытываю — ездил на таких. Всю войну прошел. Орден Красной Звезды имею, а медали в ту пору у всех, кто пороховуху не боялся и везуч был, наличествовали.

Все дело в том, что я тут у себя втихаря рублюсь в Panzer Commander. Изделие неизмеримо далекое от игры мечты, но знаете, мне все равно нравится. Я Еду На Танке!! И башкой верчу! И кочки чувствуются, и гусеницы поскрипывают! И «товарищ командир», и «орудие заряжено бронебойными»! И вообще. Поэтому очень мне охота попросить, видимо, господина Черных, чтобы он расстарался и сделал для меня и мне подобных большой и красивый материал об истории и перспективах танковых симуляторов.

Вообще, товарищи, есть мнение, что причиной малого количества и некоторой сухости интересных тематических репортажей в эпоху временного кризиса является не депрессия творческого коллектива и не происки врагов, а попросту совершенно недостаточный объем выпуска, являющийся досадной помехой на пути создания условий, способствующих укреплению полной справедливости взаимоотношений между рубриками в отдельной взятой «Стране», исходя из чего вношу предложение о принятии мер по скорей-





шему искоренению этого позорного пережитка. Голосуйте, товарищи.

И еще о рубриках. Из девяноста двух страниц двадцать пять (>1/4) посвящены прохождениям! С самых первых купленных мною номеров меня раздражает то, что четверть журнала занимает весьма мало читаемый мною раздел. Дело в том, что я придерживаюсь мнения, что в игры надо играть, а не проходить их. Хорошо, допустим, я странный человек. Я даже готов предположить, что публике нужны таблички для **M&M** и **BG**. Допускаю: если геймер в жизни не видел ничего, кроме Арканоида, и внезапно засел за **Commandos** и **H&D**, то ваши советы ему ой как пригодятся. Но если он не способен самостоятельно осилить **Half-Life** или **KingPin**, значит, Арканойд — его призвание. Короче, я пытаюсь доказать, что кандидатом в хитбук должен быть не самый последний хит почти независимо от содержания, а что-нибудь реально сложное. Хотя даже если в будущем интеллектуальные игры станут моднее «акселерированных», все равно разжевывание их хитросплетений не должно, it seems to me, быть самой большой частью выпуска! Благо, вы способны и на большие изыски, чем «Заберитесь в башню 2 и стреляйте по дамбе 3», не так ли? Следует признать, вы умеете исполнять свои самые прямые обязанности, т.е. делиться впечатлениями, очень хорошо, иначе я давно уже не покупал бы **СИ**. Радуют и дедушки — А.Ч.(особо!), Б.Р., Д.Э.(который производит на меня сегодня значительно лучшее впечатление, чем, скажем, год назад), С.Д., С.О. (которого хвалить нельзя, а то зазнается еще!), так и бомбермены типа Опергоблина (по comments, по claims), А.Ш. и В.Н., который, видимо, под воздействием критики, стал значительно опрятнее обращаться со своим талантом. Короче, случайных людей вроде нет. Между прочим, я жалую об утрате вашим изданием господина Резникова как превосходного автора. Его опус о прохождении **«X-files»** я читаю как художественную литературу. Если поссорились, миритесь. Таким людям надо прощать. Есть к вам нестандартное предложение. Чем печатать по полстатьи в основных рубриках аршинным шрифтом, лучше сделайте так, чтобы страна знала своих игроков в лицо.

А теперь — вилка вам в бок! Постер! Это, извините, совсем не то, что надо. Мечты об идеальном **CD-ROM** е от **СИ**. На компактe этом основной объем должны занимать: а) демы и б) патчи, причем классно, если все это имеет максимум соответствия со статьями в номере. То есть материал + демо, а не так, как было с **Half-Life**, когда Сергей Овчинников прошел **Day One** на много раз, а нам зато отвесили **IE**! На черта он нам на каждом диске, а? Лучше напихайте в эти 70 Mb или еще пару демов, или десяток бесплатных игрушек, не помещает какая-нибудь забавная текстовая информация — ведь диск является единственным окошком в **Internet** для модно неполноценных ваших читателей. А вы им **IE**. Глючат ваши пластинки зачастую порядком, а #49 порадовал особо. Лишить народ ТАКИХ вещей! Чтобы закрутиться с диском, хочу заметить, что launcher у него никудышный. Понтовый, но тормозной до безобразия. У меня циркулярка не самая дохлая и видюха



хоть куда, и 128 Mb RAM, поэтому сонный «Loading» и скачущие с заикающимся шипением менюшки вызывают у меня два чувства: раздражения и сочувствия к тем, у кого все это безобразие тягает low-end машина. Главное, непонятно, к чему такие жертвы — ведь был же раньше простенький, очень стильный и толковый интерфейс с круглыми кнопками — под сайт. Кстати, замечательно было бы, если бы я мог увидеть на диске содержание gameland.ru за несколько дней до выхода журнала.

Два слова о системе оценок. Она должна быть такой, как есть — никого не слушайте. Вот только я так и не могу понять, почему русские люди ставят оценки за video и sound, а не за графику и звук.

На этом я хотел бы закончить со столь любимой вами обоснованной критикой и перейти ко второй части данного послания — философско-лирической. Самой давней обсуждалкой, которую я помню, является тема



жестокости в играх. Не знаю почему, но кажется мне, что есть на свете и чувю посложнее. Глупый вопрос — а зачем мы вообще играем? Просто современный человек, а особенно западный, живет совершенно не той жизнью, к которой приспособлен как биологический механизм. Он не бегает за мамонтом или от одного с дубиной в руках, не шпынует соседей по лесу/степи/тундре, не участвует в кулачных или иных месиловках, не кочует с места на место, смертельных врагов, кроме любимейшего существа (себя), и опасностей жутее холестерина или ночных страхов чаще всего не имеет. Наш «свилянец» в принципе может вести совершенно гиподинамическое существование — как физически, так и эмоционально, но это не значит, что у него не существует потребности в нагрузках на тело и психику. Первую проблему частично решают разные качалки и шейпинги, со второй все сложнее, и вариантов тут куда больше — тут и спорт, и кино, и бизнес, и преступность, и в какой-то мере колеса с выпивкой, и еще что-то я забыл — все это суррогатные либо полусуррогатные средства, призванные давать нам ощущение экстремальности текущего момента, а также чувство собственной правоты, ума, силы или значимости (иногда в комплекте). Кроме того, почти все эти виды деятельности тешат человеческое любопытство либо по формуле «а что дальше?», либо «а что, если...?».

Компьютерные игры в этом плане совершенно уникальны — тут есть все, чего человек желает как личность, но не может добиться по причине лени, излишней претенциозности помыслов, конкуренции или иных причин — несостоявшиеся (пока:) Сталины геймарят в **Civ**, каратеки — в **Tekken**, космические десантники — в медбратьев, потому что вместо зрачков давно красные и белые крестики (думаю, если бы существовали какие-нибудь симуляторы садоводства или виртуальные наряджали, сотни тысяч пленниц стекла, бетона и пеленок стали бы реке драить полы и посуду). Их эмоции, неистребенные в нашем мире, выплескиваются на них в чем не повинные мониторы — и кто посмеет сказать, что мониторы от этого страдают (нет, слухи ходят, конечно -)? А люди получают отдушину, которая, правда, иногда трансформируется в омут, но такова уж жизнь. Что же касается пресловутого влияния заиспленного мира на хрупкую геймерскую психику, то тут кому-то надо просто одеть очки соответствующего слабости зрения веса и оценить мир с этих позиций. Может, в характеристиках убийц и насильников часто встречается фраза «прожженный квакер-анрилер» или «играл в **Sexy Empire**»? Может, это геймеры шлются толпами по улицам, подбивая нам глаз и сажая в бок перо, обгравшись в **KingPin** и **Капоне**? Кого после **HMM** или **DK** тянет на кладбище крутить башки кошакам? Нет, нет и никого (почти — но это уже клиника). И чтобы добить эту тему, представим еситуэйшен — я нервный, агрессивный, и у меня плохой день. Сегодня я должен что-то с кем-то сделать. И я умею квакать. Как я поступлю — приму на грудь для храбрости и пойду коцать прохожих, рискуя получить по зубьям, кстати, или отправлюсь в клуб и оттянусь там в полный

Продолжение смотри на стр. 94







## 002 ПИСЬМА LETTERS

### НОВОСТИ NEWS

- 006 Железные Новости
- 008 Новости индустрии
- 010 Игровые Новости

## 014 ХИТ? PREVIEW

- 014 No One Lives Forever
- 018 Interstate '82
- 022 Colin McRae Rally 2
- 026 Zelda Gaiden

## 030 ОНЛАЙН

- 030 Крошка Ping к «отцу» пришел
- 032 Sanctum: Великие войны магов
- 034 Kingdom Of Drakkar
- 035 Ультима бесплатно?! No problems!
- 036 Программы, которые мы выбираем

## 038 В РАЗРАБОТКЕ PREVIEW

- 038 Sid Meiers' s Antietam!
- 040 Battlezone 2
- 042 Ground Control
- 044 Turok: Rage Wars
- 045 Floigan Brothers
- 046 Medal Of Honor
- 051 Итоги конкурса 1С

## 052 ОБЗОР REVIEW

- 052 Drakan: Order Of The Flame
- 056 System Shock 2
- 062 Gulf War: Operation Desert Hammer

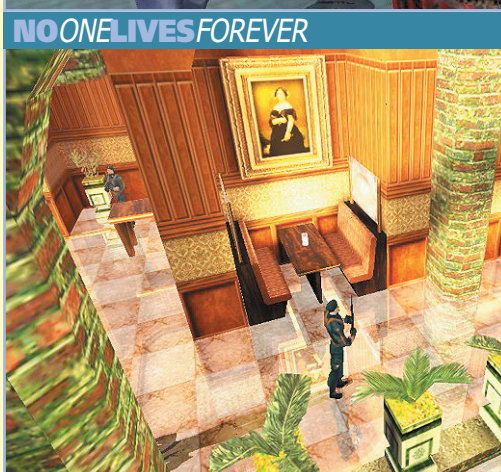
## 064 ТАКТИКА TAKTIX

- 064 Drakan: Order Of The Flame
- 070 C&C: Tiberian Sun
- 076 System Shock 2

## 084 УГОЛОК ГОБЛИНА

- 084 Half-life: Opposing Force
- 090 Трэш как таковой

## 094 ПИСЬМА LETTERS



## РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге serge@gameland.ru издатель  
Сергей Амирджанов amir@gameland.ru главный редактор  
Борис Романов boris@gameland.ru редактор Видео  
Сергей Долинский dolser@gameland.ru редактор Онлайн  
Эммануил Эдж emik@gameland.ru корреспондент в США  
Дмитрий Эстрин estrin@gameland.ru технический редактор  
Виталий Гербачевский vp@gameland.ru корректор

## GAMELAND ONLINE

Денис Жохов denis@gameland.ru WEB-master  
Академик akademik@gameland.ru WEB-редактор

## ART

Серг Долгов обложка  
Сергей Лянге serge@gameland.ru дизайн и верстка  
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru дизайн и верстка

## ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru цветоделение  
Ерванд Мовсисян техническая поддержка

## РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела  
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru менеджер отдела

тел.: (095) 124-0402, 797-1489;  
пейджер: (095) 742-4242, а/я 14225  
факс: (095) 125-0211

## ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru  
тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

## GAMELAND PUBLISHING

«АГАРУН Компани» учредитель и издатель  
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор  
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652  
Web-Site http://www.gameland.ru  
E-mail magazine@gameland.ru

## GAMELAND MAGAZINE

AGAROUN Company publisher  
Dmitri Agarounov dmitri@gameland.ru director  
phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.  
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 45 000 экземпляров  
Цена договорная

Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. Приносим свои извинения читателям, на письма которых редакция не ответила. За достоверность рекламной информации ответственность несут сами рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.

При цитировании или ином другом использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 обложка Samsung 025  
3 обложка Компания «Бука» 027  
4 обложка 1С 029  
001 Станция 2000 031  
013 Rambler 035  
017, 055, 061 E-shop 037  
021 RSI

Спецвыпуск «СИ» 039  
Журнал «Мир ПК» 043  
Онлайн «СИ» 048  
DataForce 059  
Клуб «Орки» 083  
Газета «Страна PC Игр» 095

Журнал «Хакер»  
Журнал «Official PlayStation Russia»  
Компания Softclub  
Radio.ru  
Болеро  
Полигон



**GeFORCE 256™**

# G—РЕВОЛЮЦИЯ

http://www.gameland.ru



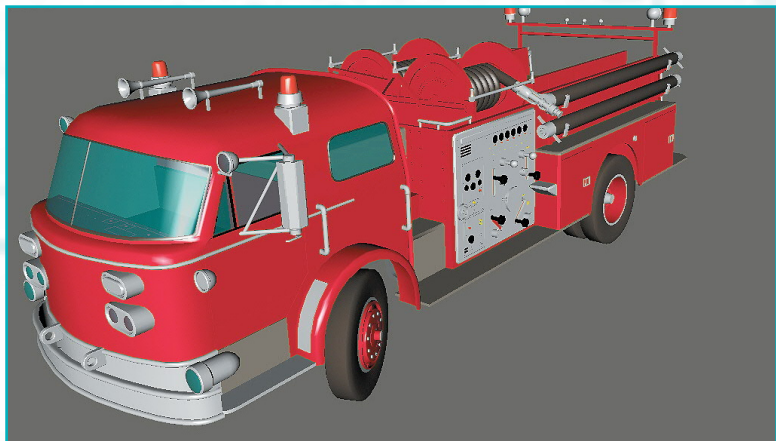
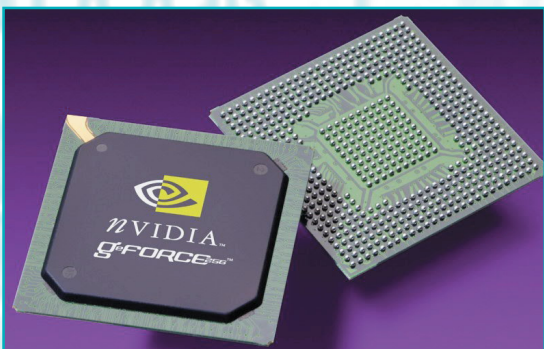
**Н**ачалось! 31 августа, в совершенно неожиданном и шокирующем анонсе, компания **Nvidia** первой решила «изменить мир». За сутки до события на официальном сайте [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com) появилась загадочная надпись: «Меньше чем через сутки мир станет другим». К счастью, для расшифровки этого предложения обладать дедукцией Шерлока Холмса было совершенно необязательно. Отсчет времени, оставшегося до анонса мистического чипа **NV10**, начался. Увы, супер-сюрприза и грандиозного анонса Nvidia так и не смогла сделать. Как ни удивительно, помешал ей в этом давнишний и самый верный партнер, с которым теперь марка **Nvidia** вполне может ассоциироваться. Речь здесь идет, разумеется, о компании **Creative**. Будучи в непомерно приподнятом настроении, **PR 'n Creative** немножко забыли об абсолютной секретности и радостно выпустили в свет пресс-релиз о своей готовности поддержать **GeForce 256** (правильно читается «Джифорс») вместе со списком спецификаций нового процессора. Таким образом, сюрприз был немножко подпорчен, однако сама суть анонса еще долго будет вызывать приступы эйфории у многих разработчиков и журналистов. Главное не как, а что анонсировала **Nvidia** поздним вечером (ранним утром в Америке) 31 августа 1999 года. А это, ни много ни мало — революция в мире **3D-акселерации**.

Решившись показать свою революционную технологию раньше своего любимого конкурента **3Dfx**, **Nvidia** явно рассчитывала на громкость акции и всеобщее признание заслуг и технологического превосходства над продукцией **3Dfx**. Уже сейчас имидж **Nvidia** вполне соответствует этим параметрам, хотя, по большому счету, за последние годы компания столь же редко радовала нас реальными новизнами, как и пресловутые производители **Voodoo**. Из первого действительно совершенно нового чипа **Riva 128** **Nvidia** сначала произвела модификацию **ZX**, потом несколько переработала ядро процессора, удвоив его конвейеры, и получила **TNT**. Ну а разогнав **TNT**, начав производить его по новому технологическому процессу и добавив пару функций, родила известный всем **TNT2**. Что же касается пресловутого **NV10**, то это первый с 1997 года действительно разработанный заново с самых азов чип **Nvidia**.

Оригинальным названием **GeForce** акселератор обязан своей основной и самой революционной особенностью — наличию геометрического сопроцессора. Этот сопроцессор, который в случае с **GeForce 256** встроен в основной чип, позволяет впервые полностью снять с центрального процессора заботы по просчитыванию ранних фаз рендеринга трехмерных сцен (создание каркаса, распределение текстур, освещения, трансформация объектов) — всем этим теперь будет заниматься первый в истории **GPU (Graphics Processing Unit)**, как скромно величает **Nvidia** собственное детище.

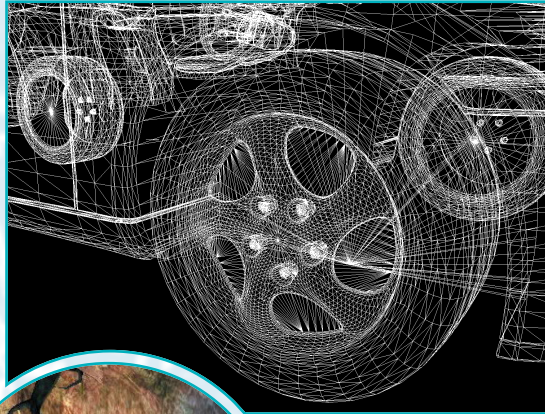
Отныне центральный процессор будет полностью освобожден от забот по выведению графики и сможет, наконец, уделить внимание реалистичным физическим моделям и комплексным системам **AI**, на которые раньше просто не хватало производительности, поскольку необходимость рендерить полигоны на совершенно непригодном для этих целей **hardware** постоянно загружала **CPU** как минимум на 60-70%. **GeForce 256** должен положить конец зависимости производительности графической системы от того центрального процессора, который установлен на системе. Даже имея весьма скромный по сегодняшним временам процессор в районе **Pentium II-266**, вы все равно получите в результате совершенно убойную с точки зрения **3D-графики** систему, на голову превосходящую любой другой компьютер с любым из доступ-

ных сегодня акселераторов. Геометрический сопроцессор чипа **GeForce** вместе с тремя другими сопроцессорами (ответственными, соответственно, за освещение, полигональное моделирование и менеджмент, а также, собственно, за рендеринг), способен выводить на экран от 10 миллионов полностью текстурированных и освещенных полигонов в секунду, пиковая же производительность заявлена на уровне 15 миллионов. Что означают эти цифры на деле, **Nvidia** немедленно показала на примере более чем десятка различных технологических демок, каждая из которых в той или иной манере подчеркивала возможности, которые теперь открыты перед разработчиками с применением **GeForce 256**. Так, например, перед изумленной публикой предстала простенькая машинка фирмы **Porsche**, составленная примерно из 100 тысяч полигонов, которая спокойно крутилась на экране с реалистичными отражениями (правда, почти совсем без текстур) на скорости порядка 30 кадров в секунду. Автомобиль при этом выглядел настолько хорошо, что никаких полигонов в нем различить было уже невозможно. Другая демка показывала аппаратный обсчет освещения и текстурирования в одной достаточно простой сцене. Причем первоначально стена с несколькими античными колоннами была просто состряпана из внушительного количества полигонов без теней и освещения. Выглядело все это, мягко выражаясь, не очень. Но вот как только акселератор подключил невероятной детализации текстуры и заполнял все свои восемь независимых аппаратных источников освещения, картина резко изменилась. Специальную демонстрацию подготовила команда **The Whole Experience** (состоящая из группы сбегавших из **Disney** и **Pixar** программистов и художников), в настоящий момент работающая над одноименным проектом, о котором мы вам уже рассказывали в одном из прошлых номеров. Они создали огромный фантазийный остров с большим лесом, целой сетью построек, пещерами, озерами и реками, обильной растительностью и богатым животным-монстровым миром. Остров этот оказался столь детализованным, текстуры столь чистыми и качественными, а модели столь сложными и комплексными, что у многих журналистов наблюдался хорошо известный эффект «выпадающей челюсти». Данная дем-



#18(51), СЕНТЯБРЬ 1999





ка очень хорошо продемонстрировала, сколь сложные и красивые миры GeForce способен генерировать в реальном времени и без сколь либо значительных проблем. Еще одна впечатляющая демонстрация была достаточно беспардонно «слизана» с недавних технологических Sony'ской PlayStation 2. По очаровательным трехмерным волнам, сгенерированным при помощи Cube Environment Mapping и потому отражающим под правильным углом реальные трехмерные объекты окружения, плыл столь же очаровательный парусный корабль, который своим присутствием несколько тревожил ровную гладь озера и заставлял ее еще больше и еще красивее отражать все вокруг и переливаться в лучах солнца. И хотя до уровня «раковины с резиновыми игрушками» Sony этой демке, увы, добраться не удалось, все увиденное четко демонстрирует нам, в чью сторону дул ветер в головах инженеров Nvidia. Действительно, параллели Emotion Engine с GeForce весьма и весьма основательны, если отбросить никчемную рекламную шумиху и слегка завышенные спецификации. Как Emotion Engine, так и GeForce используют в своей основе геометрические процессоры (в Sony'ской приставке эту роль отчасти исполняет Graphics Synthesizer, однако центральный процессор также вполне вправе считаться графическим, поскольку именно он «теоретически» должен подчинять полигоны, сгенерированные GS комплексным

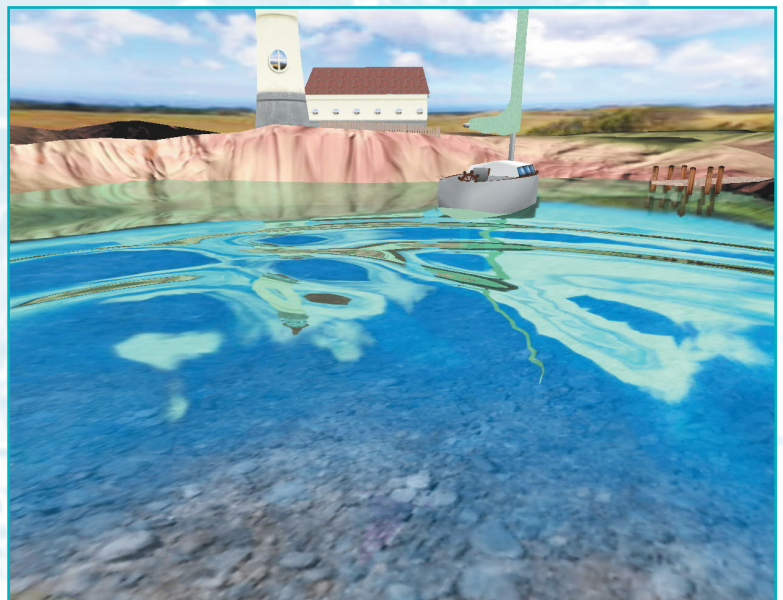
физическим законам, и самостоятельно их преобразовывать). Отсюда-то и поразительно похожие демо-версии, и странные заявления менеджеров о «графических возможностях, сопоставимых с PlayStation II». Неслабо, особенно если учесть, что собственно PlayStation II до 13 сентября никто не увидит. Да и после того как увидят, вопросы о ее производительности будут сняты лишь после официальной премьеры данной приставки, которая состоится, видимо, не раньше января.

Для того чтобы продемонстрировать возможный гра-

фический облик игр недалекого будущего, Nvidia самостоятельно создала три совершенно уникальных демки. Первая, озаглавленная Racing Track, изображала чудовищную машину более чем из 10 тысяч полигонов, гонящуюся по очень небольшому кольцу с богатыми декорациями, чуть ли ни в каждой из которых демонстрировалось по новому спецэффекту. Во второй демке (опять-таки заимствованной у Sony с Namco) мы могли познакомиться с роковой женщиной, как будто выскочившей из кадра Blade Runner'a, но только капельку более улыбчивой и приветливой. Опять-таки выглядит она несколько попроще, чем аналогичная героиня из демки Ridge Racer на PSY, но все же весьма достойно. Ну а в третьей демке Nvidia постаралась создать максимально детализованный и приближенный к реальности бар, отрендеренный с таким отменным качеством, что даже последние урбанистические потоги Square в роликах FFB выглядят по сравнению с картинкой GeForce, генерируемой в реальном времени, весьма и весьма скромно. Как вы уже, наверное, поняли, демок было очень и очень много, и все они что-то интересное да показывали. Не увидели мы в них лишь одну очень важную обещанную деталь. К сожалению, у Nvidia, видимо, что-то не зашло с технологией, аналогичной 3Dfx'овскому T-buffer'y, и поэтому многие объекты на расстоянии выглядят преломленными. Впрочем, есть надежда, что эта

проблема будет решена еще до выхода GeForce в свет. А теперь давайте поговорим о других примечательных возможностях и наворотках GeForce. В добавок к 15 миллионам полигонов в секунду GeForce способен обрабатывать до 480 миллионов пикселей в секунду (что составляет 960 мегатекстур — в более часто применяемой классификации), может наносить до 32 текстур за один такт, оперировать одновременно с 8 аппаратными источниками света и оперировать в пределах одного такта шестью полигонами одновременно (обычно эта цифра составляет от 1 до 3). Реалистичные отражения, мягкие тени, реальный 256-битный рендеринг картинки (еще одна составляющая сложного названия), поддержка AGP 4X (без этого куда, поскольку при другом раскладе GPU и CPU просто не смогут обмениваться данными на достаточной скорости и оба будут простаивать лишние миллисекунды). Добавьте к этому супербыстрое 2D-ядро с 350 МГц RAMDAC и поддержкой разрешений до 2048x1536 при 75 Гц, полную оптимизацию под Direct X 7 (со всеми его обещанными наворотами) и Open GL. Чип способен адресовать до 128 Мб оперативной памяти, однако на первых порах такое ее количество на платы ставиться не будет, и стандартной станет комплектация с 64 Мб RAM. GeForce производится по технологии 0,22 мкм и работает на частоте 240 МГц, причем эта тактовая частота станет стандартной для абсолютно всех моделей акселераторов на его базе, и никаких экспериментов с GeForce Ultra Nvidia на этот раз производить не хочет. Самое приятное то, что карты на базе всего этого уже находятся в производстве, и чудики из Nvidia уже горят желанием продать одну из них с онлайн-аукциона ebay. За сутки цена этой единственной карты поднялась с начальных символических \$299 до \$1000 и продолжает активно повышаться. Но это для фанатов. Реально же первые карты на базе GeForce появятся в конце октября по цене от 200 до 300 долларов (точно на этот счет пока никто не высказывается). Производить эти карты будет, в первую очередь, Creative (в пику Diamond и 3Dfx ;-), а также ELSA, Guillemot, Canopus (!!!) и, разумеется, Asus. Ну что же, старт 3D гонки в этом году выдался на редкость резвым и впечатляющим. И если конкуренты смогут ответить в столь же задорной манере, да еще и сумеют привлечь к ним внимание столь впечатляющими анонсами, то нас, без сомнения, ждет интереснейший год. Напоследок хочется отметить еще одну немаловажную деталь: в день объявления GeForce о своей полной поддержке всех новых технологий чипа в чрезвычайно радужных тонах высказались такие компании, как Intel, AMD, Id Software, Epic Games, Origin, Planet Moon, Bungie (она, по слухам, уже готовит специальную демку Halo под GeForce), Rage, Lionhead, LucasArts и еще многие другие. Столь дружная и столь позитивная оценка встречается нечасто. Прямо-таки хочется закричать: «Ура! Дожили, наконец!».

СМ-NEWS





# ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН

http://www.gameland.ru



Уже в который раз в этом году главная новость сезона буквально ускользает с этих страниц и попадает в раздел железных новостей, еще раз доказывая тот факт, что 1999 год запомнится нам, скорее, как год технических революций, подаривших нам новые надежды и поводы для размышлений. Именно в этом году все те привычные нам устои, на которых последние несколько лет держалась вся индустрия, начали рушиться. И именно в этом году на арену событий стали выходить новые революционеры, обещающие нам построить новое, счастливое будущее, в котором будут исправлены все те ошибки, которыми славилось наше легендарное прошлое. И каждый раз, как только появляется уверенность в том, что все, революция свершилась, внезапно приходит какое-нибудь новое сообщение, которое разбивает все наши мечты в пух и прах. Вот и сидим мы после этого в полном недоумении, абсолютно не зная, что же нас ждет впереди: то ли революционеры победят, то ли их задавят злобные консерваторы. А что же делать бедным разработчикам, которые должны уже сегодня рассчитывать свой бюджет на следующую пару лет? Им вообще не позавидуешь. В то время пока мы просто рассуждаем, им приходится ставить на карту свое существование, принимая решение о том, куда им лучше вложить свои кровно заработанные денежки. И если, скажем, крупнейшие компании, такие как **Electronic Arts** и **Square**, могут совершенно ни о чем не беспокоиться и периодически выпускать свои **FIFA** и **Final Fantasy** на самые распространенные **СЕГОДНЯ** форматы, всем остальным приходится хвататься за любую возможность избежать с ними конкуренции. Вот и получаем мы потом такие интересные сообщения, как, скажем, анонс на **PlayStation 2** бейсбольного симулятора от компании **Koei**, специализирующейся на производстве стратегических игр. Но не об этом сегодня пойдет речь. Хотя, на самом деле, и об этом тоже.

## 13 СЕНТЯБРЯ SONY ОФИЦИАЛЬНО ПРЕДСТАВИТ МИРУ СВОЮ НОВУЮ КОНСОЛЬ,

которой, наконец-то, будет дано хоть какое-то имя (которым может стать одно из следующих названий: **Extermination**, **PSX**, **SweepStation**, **PlayStage**, **ImageStation** или **PS 2**). В тот же самый день **Sony** также обещает рассказать о том, во сколько нам обойдется ее покупка и что конкретно мы за эти деньги сможем получить. И, самое главное, мы наконец-то сможем узнать о том, когда же это чудо современной электроники появится в продаже в Стране Восходящего Солнца. Стоит отметить, что все эти заявления будут сделаны не на Токийской выставке игрушек, на которой, судя по официальным данным, мы сможем лицезреть не более четырех работающих игр для данного формата (стратегическую игру **Kessen**, строительный симулятор **A-Train VI**, а также 2 неназванных пока игрушки), а чуть раньше. Многие связывают этот факт с тем, что на грядущей выставке **Sony** в очередной раз будет акцентировать наше внимание совсем не на **PlayStation 2** (или как там она будет называться), а на обычной **PlayStation**, на которой японские разработчики обещают показать нам около 180 различных игр. И это, на самом деле, нас очень настораживает. Ну да ладно.

Если же вернуться к самой пресс-конференции, то вокруг нее в последнее время ходят следующие слухи. Во-первых, знающие люди говорят, что **Sony** планирует выпустить в свет целых 2 разновидности **PS2**. Одна из них, которая поступит в продажу по цене в 29.800 йен (чуть более 260 долларов), первой будет лишена возможности прокручивать диски

формата **DVD**, тогда как вторая, цена которой будет значительно выше, сможет не только игрушки играть, но и фильмы показывать. Также можно с большой долей вероятности сказать, что на грядущей пресс-конференции мы сможем познакомиться с целыми двумя новыми играми, которые помогут нам забыть об ужасе лицезрения скриншотов из **A-Train VI** и того же **Kessen'a**.

Вместе с этим **Sony** также объявит о скором выходе новых карточек памяти для данного формата, которые будут способны хранить намного больший объем информации. Также будет официально объявлено о том, что к **PS2** можно будет подключать цифровую фотокамеру, что, на самом деле, не является особой новостью (тот же **Perfect Dark** для **N64** будет использовать такую возможность, причем для дела, уже в декабре этого года). Нас же во всем этом волнует лишь одно — когда и по какой конкретно цене новое детище **Sony** поступит в продажу. И уж потом мы начнем обсуждать всерьез те игры, которые **Sony** и ее друзья запланировали к выпуску в первый год жизни этой консоли. А будет ли у **PS 2** модем, новый джойстик или возможность просмотра дисков **DVD**, нас, на самом деле, вообще не волнует.

Кстати говоря, на этой пресс-конференции также будут объявлены и окончательные спецификации **PS 2**. Не знаем, как они будут выглядеть на бумаге, однако независимые разработчики по секрету всему свету рассказали, что больше 6 миллионов полигонов в секунду, при использовании всех аппаратных возможностей этой приставки, мы на **PS 2** скорее всего не увидим. Так что теперь все вопросы о том, куда же делись все те 70 миллионов полигонов, которые нам обещала **Sony**, у нас отпали сами собой. Но факт остается фактом: народ покупает совсем не полигоны, а развитую платформу, для которой периодически выходят отличные игры. И для того чтобы в такую платформу когда-нибудь превратилась та же **PS2**, ее создателю необходимо как можно быстрее привлечь к ней как можно больше создателей игр, причем тех из них, которые в состоянии делать достойные проекты. И к чести **Sony** стоит отметить, что, по крайней мере на словах, эта проблема у **Sony** кажется уже решенной. Типичным тому примером служит, скажем, сообщение о том, что

## FOX INTERACTIVE MONOLITH ПОДПИСАЛИ ДОГОВОР СОТРУДНИЧЕСТВА,

В соответствии с которым **Fox** теперь получил все права на издание двух **Monolith** овских игр (**Sanity** и **No One Lives Forever**) для **PC** и **PlayStation 2**.

Но на этом сотрудничество этих компаний не закончится. В соответствии с недавно подписанным соглашением, компания **Monolith** будет обязана адаптировать свой «движок» **LithTech** для платформы **PlayStation 2**. И именно на этом движке **Fox** планирует создавать большинство своих игр для данной платформы. Осталось лишь порадоваться за **Monolith**, который, наконец-то, нашел себе надежного партнера, не отягощенного проблемами с наличностью. Да и сама **Fox** от этой сделки не пострадает и получит практически задаром весь необходимый инструментарий для работы с новой, еще не проверенной временем платформой. Но вернемся опять к главной новости этого номера, а именно к долгожданному анонсу революционного графического чипа от **Nvidia**, получившему название **GeForce 256**. Итак, незадолго до этого события компания

## INTEL ОБЪЯВИЛА ОБ УХОДЕ С РЫНКА ГРАФИЧЕСКИХ АКСЕЛЕРАТОРОВ,

На котором она так и не смогла добиться хоть мало-мальски заметного успеха. Таким образом всем планам компании выпустить на рынок акселерато-

ры марки **I752** и **I754** теперь пришел конец. А какое это имеет отношение к **GeForce 256**? Самое прямое. **Intel** теперь двумя руками поддерживает именно эту технологию, которая найдет свое место рядом с **Intel** овскими процессорами не только в обычных персональных компьютерах, но и, по слухам, в графических станциях от **Silicon Graphics**.

Кстати, стоит сказать и несколько слов о бывшем партнере последней компании — корпорации **Nintendo**, которая недавно объявила о том, что

## В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ В ПРОДАЖУ ПОСТУПИТ 32-БИТНЫЙ GAMEBOY,

Спецификации которого пока остаются под жуткой завесой секретности. Говорят, что он будет способен оперировать трехмерными объектами и что для него самые лучшие **Nintendo** овские дизайнеры уже готовят свои гениальные игры. То же самое сообщило японской прессе и издательство **Capcom**, которое первым проговорилось о возможности скорого выхода нового поколения портативной игровой системы **GameBoy**. И, судя по всему, именно это издательство выразило самое жгучее желание поддержать новое начинание **Nintendo**. И хотя лично я до сих пор не могу понять смысл всех этих действий, будем надеяться, что у **Nintendo** для них были достаточно веские причины и что судьба **GB 2** не будет походить на судьбу **64DD**, которая была, наконец-то, показана на прошедшей выставке **SpaceWorld Expo**. Выглядело это дополнение к **N64**, когда-то казавшееся революционным и многообещающим, довольно не впечатляюще. Более-менее приличных игр для него так никто и не создал, а его цена в 15000 йен (около 130 долларов) лично нам показалась довольно кусачей. Более того, судя по всему, это дополнение, позволяющее владельцам **N64**, помимо всего прочего, подключаться к сети Интернет, даже не поступит в магазины, а будет продаваться исключительно через этот самый Интернет. Слышать и видеть все это было более чем печально, так что лучше пойдем дальше.

Следующей же компаний на повестке дня у нас стоит **Sega**, которая сообщила о том, что

## ЕВРОПЕЙСКАЯ ПРЕМЬЕРА DREAMCAST ОТЛОЖЕНА НА 14 ОКТЯБРЯ.

Особых объяснений такому решению **Sega** нам не предоставила, так что нам остается лишь об этом гадать. И единственное, что мне приходит в голову, так это то, что **Sega** просто решила подстраховаться от возможной нехватки приставок в самый разгар ее выпуска. Ведь не секрет, что весь сентябрь Япония будет стараться удовлетворить спрос голодных до новых ощущений американцев, которые уже успели заказать себе более 300 000 этих маленьких белых машинок.

Последней же новостью, достойной публикации, станет следующее.

## СОЗДАТЕЛЬ SAN FRANCISCO RUSH ПОКИНУЛ MIDWAY

И перешел работать в **3DO**, где он станет большим начальником, следящим за разработкой сразу нескольких проектов для **PC** и приставок нового поколения. Остается лишь пожалеть несчастную **Midway**, которая за последний месяц смогла потерять уже второго крупного деятеля индустрии. Вот, собственно говоря, и все. Надеюсь с вами встретиться вновь через пару недель и рассказать о том, чем все-таки все это закончится.

#18(51), СЕНТЯБРЬ 1999



## ХИТ-ПАРАД

## Америка PC

1. Tom Clancy's Rainbow Six Gold Edition	Red Storm
Entertainment, Inc.	
2. MP Roller Coaster Tycoon	Hasbro Interactive
3. Starcraft	Hasbro Interactive
4. Sim City 3000	Electronic Arts
5. Cabela's Big Game Hunter 2	Activision
6. Half-Life	Hasbro Interactive
7. Hoyle Casino 99	Hasbro Interactive
8. Star Trek: Starfleet Command	Interplay
9. Need For Speed 3	Electronic Arts
10. Monopoly Game	Hasbro Interactive

## Америка видео

1. WWF Attitude	Acclaim	PS
2. Madden 2000	EA	PS
3. Pokemon Snap	Nintendo	N64
4. Legacy of Kain: Soul Reaver	Eidos	PS
5. NFL Gameday 2000	989 Studios	PS
6. Driver	GT	PS
7. Pokemon Blue	Nintendo	GB
8. Pokemon Red	Nintendo	GB
9. Pokemon Pinball	Nintendo	GB
10. Mario Golf	Nintendo	N64

## Англия все форматы

1. Driver	GT	PS
2. Syphon Filter	Sony	PS
3. Silent Hill	Konami	PS
4. Gran Turismo	Sony	PS
5. Colin Mc Rae Rally	Codemasters	PS
6. Star Wars Episode One: The Phantom Menace	Nintendo/Activision	N64/PC
Racer		
7. Abe's Exoddus	GT	PS
8. Tomb Raider 2	Eidos	PS
9. V-Rally 2	Infogrames	PS
10. Crash Bandicoot 2	Sony	PS

## Англия PC

1. Championship Manager 3	Eidos
2. Hidden & Dangerous	Take Two
3. Star Wars Episode One: The Phantom Menace	Activision
4. Kingpin	Interplay
5. Aliens vs. Predator	EA
6. Dungeon Keeper 2	EA
7. Star Wars Episode One Racer	Activision
8. Rollercoaster Tycoon	Hasbro
9. International Cricket Captain 2	Empire
10. Half-Life	Hasbro

## Япония все форматы

1. Everybody's Golf 2	SCE	PS
2. SD Gundam G Generation Zero	Bandai	PS
3. Mario Golf GB	Nintendo	GB
4. Yugioh II ~ Dark Duel Stories	Konami	GB
5. Jikkyou Power Pro Baseball '99 Beginning Version	Konami	PS
6. Accompaniment Anywhere	SCE	PS
7. Harvest Moon GB2	Pack In Soft	GB
8. Soul Calibur	Namco	DC
9. Ape Escape	SCE	PS
10. Mario Golf 64	Nintendo	N64



Демо-версии  
новых игр.  
Патчи.  
Видео-ролики.



## Демо-версии:

Driver  
BHunter  
Battlezone II  
Chix 'n' Gear Stix  
Skout  
Disciples: Sacred Lands  
Mig Alley  
Microsoft NFL Fever  
2000  
Prince of Persia 3D  
Rally 2000  
Sanctum  
Septerra Core  
VRND

## Видео:

Американская реклама  
Dreamcast  
Ferrari 355

## Патчи:

Might and Magic VII:  
For Blood and Honor  
Toy Commander  
Zelda Gaiden



# ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

## HEAVY METAL НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

**С** того самого момента, когда из уст великого и ужасного Levelord'a мы впервые услышали о намерениях Ritual Entertainment сделать игру по мотивам некогда культового мультфильма под названием Heavy Metal, отслеживание всех новостей и слухов об этом проекте стало нашей первостепенной задачей. После бурных впечатлений от демо-версии игры, базировавшейся на свежеприлизированной в id Software версии движка Quake III Arena, демонстрировавшейся на Е3, и недолгого летнего затишья авторы проекта вновь дают о себе знать. В серии совершенно неподражаемых скриншотов, приуроченных к скорому началу европей-



ской игровой выставки #1 ECTS (кстати, в следующем номере журнала вы сможете найти наш эксклюзивный репортаж с этого крупнейшего события в игровом мире), создатели Heavy Metal FAKK2 совершенно блистательно доказывают... таланты Джона Кармака, создавшего один из самых совершенных движков, который в умелых руках превращает просто классную идею в отличную, а просто хорошую игру — в настоящий шедевр. Смелый графический дизайн, откровенная направленность на взрослую аудиторию (которая должна быстро соображать что к чему в этом фантастическом мире и покатываться со смеху от уймы приколов разработчиков) и мощный движок не оставляют сомнений в том, что перед нами настоящее передовое со всех точек зрения произведение.

## ПОСТ-ТИБЕРИУМНЫЕ НОВОСТИ ОТ WESTWOOD

После одной из самых крупных премьер в индустрии компьютерных игр компания Westwood в собственных лучших традициях решила не расстраивать и немедленно анонсировать свои новые проекты. Несмотря на то что всем нам прекрасно известно, над какой игрой работает в настоящий момент основной костяк Westwood, все-таки постараемся выгляде-

### Prince of Persia 3D

Жанр: action

Издатель: Red Orb Entertainment

Разработчик: Red Orb Entertainment

Системные требования: PIII, 64MB, Win95/98, DirectX, 3D

Accelerator (8 MB), QuickTime 4.0

Когда это было? Вот-вот... Red Orb Entertainment, появившись не такой уж и пушной модой, если разобраться, перенесла легендарную игру в третье измерение. Игровой процесс хоть и изобилует массой нововведений, неизменно вызывает у «стариков» массу ностальгических ощущений, а у тех, кто не был знаком с гениальным «Принцем Лос-плана», просто восторг. Эта та самая платформенная аркада, красавица, динамичная и чертовски разнообразная. Вам нужно что-нибудь еще от игры?

### Rally Championship 2000

Жанр: Гонка

Издатель: Magnific Fields

Разработчик: Euphoric/Activision

Системные требования: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, 3D accelerator. Странная вещь, скажу я вам. Графика вызывает тихий восторг. Физика управления, дизайн производят впечатление того, что игра, на самом деле, лет десять. Ужасно, когда нам предлагают управлять резиновой машиной, которая от силы весит килограмма три. Зато все остальное вполне на уровне. Трасса, хоть и одинокая, зато очень длинная. И вполне разнообразная. Графика... Достаточно того, что игру можно похвалить только за графиком, а со всем остальным можно, в принципе, смириться.

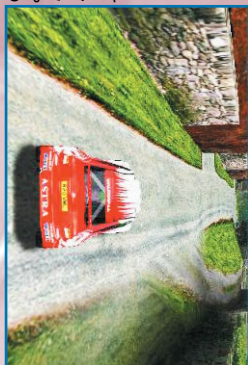
### Disciples: Sacred Lands

Жанр: пошаговая стратегия

Издатель: Strategy First

Разработчик: Strategy First

Системные требования: P166, 32MB, Win95/98, DirectX



### Battlezone II

Жанр: стратегия/шутер

Издатель: Activision

Разработчик: Activision

Системные требования: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, 3D accelerator

В общем-то относительно того, что это стратегия, можно долго и отчаянно спорить, приводя самые разнообразные доказательства, но зачем? Жанр есть абстрактная условность, а игра — вот она, красавица, яркая, бешено динамичная и привлекательная. Один фрустрациончик чего стоит! Что нужно делать в демо-версии? Спрятать И, на мой взгляд, это большое ее достоинство.

### Также на диске вы найдете демо-версии:

Diner, Whunter, Chix 'n' Gear Six, Skout, Mig Alley, Microsoft NFL Fever 2000, Sanctum, Serpenta Core и VAND.

### Патчи:

Might and Magic VII: For Blood and Honor v1.1 Patch, Civilization: Call to Power v1.2 Patch, Kingpin v1.2 Patch, Warzone 2100 v1.07 Patch.  
Плюс — трейлеры к новейшим играм!

### Видео:

Несколько вариантов американской рекламы Dreamcast — стоит того, чтобы посмотреть, шикарный ролик аркады Ferrari 355, навешанный на радостные размышления отрывок из игрового процесса Toy Commander и Zelda Gaiden, продолжения той самой Zelda 64, Scarlat of Time.





хоть чуточку удивленными... Ладушки? Итак, на грядущей выставке **ECTS** (так уж получается, что весь этот выпуск получается каким-то «выставочным») **Westwood** громко объявит свой новый **3D-Action** под названием **Command & Conquer: Renegade**. К сожалению, всех журналистов на знакомство с супер-проектом не пустят, но можете быть уверены, что ваши покорные слуги уж как-нибудь проскользнут за закрытые двери. Там и увидим.

### LEGEND'АРНЫЙ ПРОЕКТ

Все чаще и чаще сенсационные новости рождаются из всевозможных утечек от команд разработчиков и мыслей, которыми эти самые охотливые до славы разработчики любят делиться с общественностью. Точно таким же образом из development plan'a продюсера из **Legend Entertainment Glen Dahlgren'a** мы узнали о том, что уже в ближайшие недели **Legend** собирается анонсировать свой суперсекретный и очень крупный игровой проект, который компания (что неудивительно) делает для **GT Interactive** (поскольку с недавних пор ей принадлежит). Недолго думая, дадим вам верную наводку. Как известно, полгода назад еще один известный разработчик, но на сей раз Тим Свини из **Epic Games**, заявил, что **Epic** передала права на разработку **Unreal II** компании **Legend**... Нужны еще подсказки? Остается теперь только подождать и выяснить, правда ли все это или же **Legend** все-таки сумеет преподнести сюрприз и почище... То же, кстати, скорее всего, на **ECTS**.

### HIDDEN&SEQUELOUS

Громогласный успех чешского творения под названием **Hidden & Dangerous** никак не мог не вдохновить своих авторов на быстрое начало работы над продолжением игры. Наряду с признанием того факта, что **H&D 2** уже не за горами, команда **Illusion Softworks** официально анонсировала **Mission Pack** к оригинальной игре, который будет называться **Hidden DATADISC** и выйдет в свет еще до конца этого года. Наряду с изрядно подновленным движком и кучей новых миссий, в **Mission Pack'e** мы сможем познакомиться с новыми героями, опробовать новые виды оружия и покататься (повзрывать) совершенно новые машинки. Судя по тому, что скриншоты авторы пока не представили, они занимаются там, в своей Чехии, чем-то действительно интересным. Будем держать вас в курсе.

### ГОТОВНОСТЬ KECTS.YLIONHEAD.

Длинный список новостей, так или иначе относящихся к сентябрьской выставке **ECTS**, которая пройдет в Лондон-

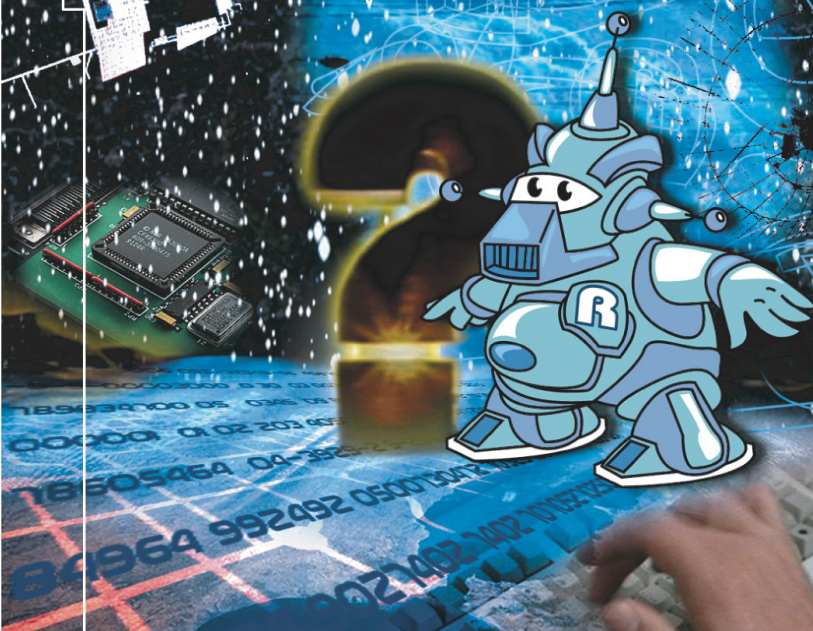


# Rambler®

## Поможет выбрать верный путь!

Более 1500000  
рекламных объявлений - ежедневно!

Беспорный лидер  
русского Интернет -  
по исследованиям Gallup Media

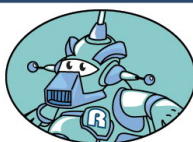


### Уникальные возможности по размещению рекламы:

- самый широкий охват русского сектора Интернет;
- проведение массированных рекламных кампаний;
- широкий спектр возможностей адресной рекламы;
- реклама в информационных и тематических разделах;
- реклама по ключевым словам поиска.

### Информация:

- <http://www.rambler.ru/new/advert.shtml>
- <http://www.rambler.ru/new/price.shtml>



Rambler®

Компания СТЕК  
Тел.: (0967) 730937  
(095) 9567004







ском выставочном комплексе **Olympia** с 5 по 7 сентября, завершает информация о состоянии еще одного давно ожидаемого и перевозимого до небес проекта, **Lionhead** овского **Black & White**. Недавно Питер Молине поделился своими мыслями о том, что же сделано за последние месяцы. Во-первых, окончательно доведен до ума движок. Ребята из **Lionhead** отлично поработали над некоторыми спецэффектами, окончательно завершили дизайн зданий и всевозможных существ. Магические эффекты теперь выглядят как никогда хорошо, в особенности милое торнадо местного значения. Введя в основной код игры элементы **AI** титанов, Молине и Ко начали экспериментировать со всевозможными взаимоотношениями этих самых титанов с окружающим миром и друг с другом. Питер обещает показать на **ECTS** (кстати, это, скорее всего, будет первая публичная демонстрация игры за всю ее историю) несколько весьма забавных моментов. Что будет с проектом дальше и насколько он отвечает нашим надеждам, мы узнаем совсем скоро. Ну а пока наслаждайтесь свежими скриншотами.

## COREDESIGN АНОНСИРУЕТ EDEN,

Свою первую стратегическую игру для неназванных пока платформ. Данный проект, который может дебютировать на выставке **ECTS**, будет представлять собой некий сплав action, adventure и strategy, чье действие будет происходить в некоем футуристическом мире. В этой игре от **Core Design** мы сможем одновременно управлять несколькими героями, причем с разных точек зрения. Дата выхода и прочие детали проекта **Eden** пока остаются в секрете.

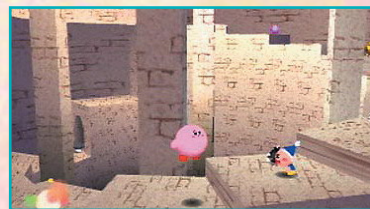
## ПОСЛЕДНИЕ НОВОСТИ ОТ NINTENDO,

Которая только что провела в Японии свою регулярную игровую выставку **Space World Expo**, на которой было продемонстрировано несколько новых и давно забытых старых проектов. И когда как о таких играх, как **Legend of Zelda: Gaiden**, **Excitebike 64**, **Perfect Dark**, **Donkey Kong 64** и **Jet Force Gemini**, мы вам практически все уже рассказали, остальным трем «новым» играм мы уже давно не уделяли должного внимания.

Первой, действительно новой игрой, которую проде-



монстрировала **Nintendo**, стала 2D/3D платформа под названием **Kirby 64**, в которой главным героем выступает бесформенный персонаж под именем **Kirby**, способный принимать различные формы. По своему виду данная игра напоминает классическую



**Nintendo** вскую двухмерную аркаду типа Марио, обогащенную трехмерными декорациями и такими же трехмерными врагами. Разработкой данной игры занимается команда **HAL**, прославившаяся своим недавним суперхитом **Smash Bros**, продажи которого перевалили недавно за один миллион экземпляров.

Второй, уже не такой новой, но гораздо более хитовой игрой от **HAL** стала долгожданная **RPG Mother 3** (**Earthbound 64**), разработка которой длится уже



более трех лет. Эта сумасшедшая **RPG**, которая по своей балаганности может заткнуть за пояс любую **Zelda Gaiden**, повествует о трех жителях Земли и их собаке, которые вместе решают раскрыть загадку приземлившегося недалеко от их родного города инопланетного космического корабля. Предупреждаем сразу — **Mother 3** игра не для всех, а только для тех, кто сможет по достоинству оценить неподражаемый японский юмор. Кстати говоря, именно этот проект сегодня является самой ожидаемой японским народом игрой для **Nintendo 64**. Выйдет же это безобразие в мае следующего года.

Третьим новым проектом стало продолжение популярного сборника мини-игр под названием **Mario Party 2**, который будет отличаться от своего предшественника наличием в нем целых шестидесяти новых мини-игр. Разработкой **Mario Party 2** вновь за-



нимается **Hudson**, который обещает выпустить свое новое произведение в декабре этого года.

Кстати говоря, на той же самой выставке **Nintendo** также сделало одно очень важное официальное заявление, которое гласит, что **Zelda Gaiden** для **Nintendo 64** и **URA Zelda** для **64DD** — это два совершенно разных проекта, каждый из которых будет отличаться от своего прародителя своими собственными приключениями. В частности, **URA Zelda** была названа **Nintendo** пародией на **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. А чем тогда является **Zelda Gaiden**? В общем, придется подождать с комментариями.

## ACCLAIM АНОНСИРУЕТ НОВЫЕ ИГРЫ

Американская компания **Acclaim**, которая с гордостью недавно объявила о том, что все три производителя консолей — **Sega**, **Sony** и **Nintendo** — «уломали» ее поддержать их новые форматы, причем на-



чиная с первого дня их жизни, объявила о том, что она намерена выпустить в этом году целых пять игр для **Dreamcast**: американский футбол **NFL Quarterback Club 2000**, футуристическую гонку **TrickStyle**, мотоциклетную гонку **Jeremy McGrath Supercross 2000**, реслинг **WWF Attitude** и приключенческую игру **Shadow Man**. Не забывая о своих **Nintendo**-вских фанатах, которые вытаскивали в свое время **Acclaim** из долговой ямы, это издательство также официально анонсировало выход в конце следующего года третьей части своей популярной стрелялки **Turok**, заодно продемонстрировав нам первые скриншоты из **multiplayer-only** ответвления этой серии, получившего название **Turok Rage Wars** (смотри соответствующую статью). И если верить заявлениям **Acclaim**, обе эти игры выйдут исключительно на **N64** и **PC**.

### SQUARE BCE-ТАКИ УГОВОРИЛА ГОЛЛИВУДСКИХ ЗВЕЗД ОЗВУЧИТЬ ЕЕ ПЕРВЫЙ ФИЛЬМ,

Который сегодня «рендерится» в ее студии под названием **Square Honolulu**. Итак, список актеров, которые официально высказали свое согласие озвучить компьютерный фильм **Final Fantasy**, сегодня выглядит так:

- \* Alec Baldwin
- \* Steve Buscemi
- \* Peri Gilpin
- \* Ming-Na Wen
- \* Ving Rhames
- \* Donald Sutherland
- \* James Woods

Как только появится еще какая-нибудь информация по этому игрофильму, мы обещаем с радостью к нему вернуться.

### GEORGE LUCAS ЖЕЛАЕТ ВИДЕТЬ STAR WARS: EPISODE 2 НА PLAYSTATION 2

Естественно, речь здесь идет не о фильме, а об игре, созданной на его основе. Об этом **Lucas** сообщил японским журналистам, добавив, что, по его мнению, выглядеть эта игра будет почти так же красиво, как породившее ее несуществующее пока кино. Более того, отец-основатель Звездных Войн также предположил, что в этой игре **LucasArts** сможет использовать все разработанные для **Episode 2** компьютерные модели, которые, по его мнению, можно будет безболезненно воссоздать на **PlayStation 2**.

### SEGA БОСКРЕШАЕТ RENT-A-HERO, АНОНСИРУЕТ NIGHTS 2.

Начнем со второго. Не прошло и пары недель после того как **Yuji Naka** сообщил журналистам о том, что его команда **Sonic Team** не работает над продолжениями своих старых игр, как тот же самый дизайнер, уже в другом интервью, сообщил нам, что на данный момент **Sega** совершенно точно разрабатывает **Nights 2** для **Dreamcast**. Сразу после этого его команда **Sonic Team** сделала официальное заявление о том, что она планирует анонсировать в течение сентября сразу четыре новых проекта, которым были даны таинственные названия **Kaigi**, **Samba**, **Chu 2** и **Pso** (которые, естественно, имеют лишь опосредованное отношение к реальным названиям этих игр). Сразу после этого Интернет наполнился различными слухами по этому поводу, самым реалистичным из которых можно считать следующий. **Kaigi** — это ни что иное, как американская версия **Sonic Adventure**, которая будет отличаться от своего японского собрата значительно расширенной online-составляющей. **Chu 2** — это, естественно, **Nights 2**, тогда как **PSO** это ни что иное, как **Phantasy Star Online**. В свою очередь проект под названием **Samba** принято сегодня считать какой-то многопользовательской игрой для игровых автоматов, которая будет продемонстрирована на сентябрьской аркадной выставке в Японии. Так это или не так, мы вскоре узнаем сами.

Кстати, об игровых автоматах. Несмотря на то, что полный список проектов, которые **Sega** будет показывать в начале сентября на выставке **JAMMA**, пока не был опубликован, одна из тех игр, которые будут там дебютировать, была уже показана публике. Ею стал, наверное, первый японский ответ на **Quake 3 Arena**, которому было дано название **Outtriggers**. Данный проект для **Naomi** (а значит, и для **DC**) будет отличаться от своего американского собрата наличием в нем сразу двух видов на происходящее (от первого и от третьего лица) и возможностью выбора одного из четырех героев. Также **Outtriggers** отделяет от **Quake** типичный японский дизайн, который должен будет придти по душе, соответственно, японцам.

А тем временем на своем родном сайте **Sega** поместила официальный анонс продолжения своей древней и всеми забытой action/RPG **Rent-A-Hero**, главный герой которой пару лет назад появился в драке **Fighters Megamix**. Эта игра будет относиться к жанру RPG и, по слухам, будет использовать движок сетевой драки **SpikeOut**. Ее действие будет происходить в полностью трехмерном мире и будет кардинальным образом отличаться от классической японской RPG.

Однако гораздо больший восторг в прессе вызвал официальный анонс классической японской RPG **Eternal Arkadia**, которая раньше проходила под названием **Project Ares**. Об этой игре мы готовим специальный репортаж, который вы увидите в следующем выпуске нашего журнала.



Ну и, наконец, неугомонная **Sega** на днях анонсировала выход в конце этого года в Японии довольно забавной игры **Roommania #203**, которая будет представлять собой странную смесь симулятора и тамагочи. В качестве последнего в **Roommania** выступает симпатичная девушка, живущая в комнате #203. Более прикольной темы для игры, наверное, найти было уже нельзя.

### SONY ОТЛОЖИЛА GRAN TURISMO 2

И теперь готовится выпустить продолжение своей самой популярной игры для **PlayStation** в конце ноября, вместо обещанного начала сентября. По словам **Sony**, задержка с выпуском ее игры произошла из-за того, что компания не смогла вовремя получить необходимые лицензии на использование определенных моделей автомобилей. Кроме этого, дополнительное время разработчики обязуются потратить на окончательную доводку игры до ума. Вместе с этим **Sony** сообщила о том, что она планирует выпустить **Gran Turismo 2** не на одном, а на целых двух дисках.

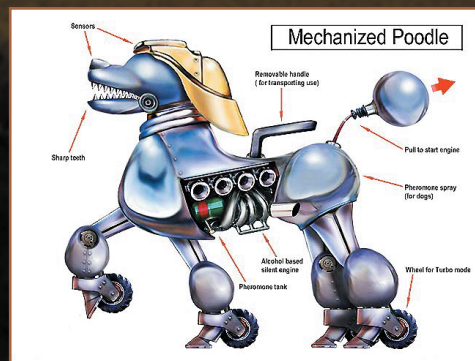
С другой стороны, японское отделение **Sony** наконец-то официально объявило о выходе в середине октября этого года на **PlayStation** третьей части когда-то популярной игры **Jumping Flash**. Подтвердить это сообщение скриншотами мы пока не в состоянии, так что нам придется поверить им на слово.

### НОВЫЙ SAN FRANCISCO RUSH ЖДИТЕ СЛЕДУЮЩИМ ЛЕТОМ,

Причем одновременно на **Dreamcast** и **N64**. Такую сногшибательную новость сообщила недавно американская компания **Midway**. Как и прошлые 2 части одноименной игры, этот проект переключается на приставки с игровых автоматов. Да, кстати, называться эта игра будет так — **SF Rush 2049**. Такое название объясняется тем, что действие этой гонки будет происходить в далеком будущем. Также данное издательство подтвердило слухи о том, что часть команды разработчиков игрушки **Mortal Kombat** покинула свою родную компанию, так и не закончив свой последний проект — приключенческую драку **Mortal Kombat Special Forces**. После этого некоторые фанаты серии испугались, что их любимого комбата больше никогда не будет. Как они все были не правы! **Midway** уже через пару дней проговорился о том, что их пятый кровавый мордобой обязательно появится в залах игровых автоматов, причем, скорее всего, уже в следующем году. А для того чтобы данная игра смогла бы нас хоть чем-то удивить, они надеются создать ее на основе нового графического процессора от **3DFX**, который проходит сегодня под кодовым названием **Napalm**. Будем ждать.

СИ-NEWS

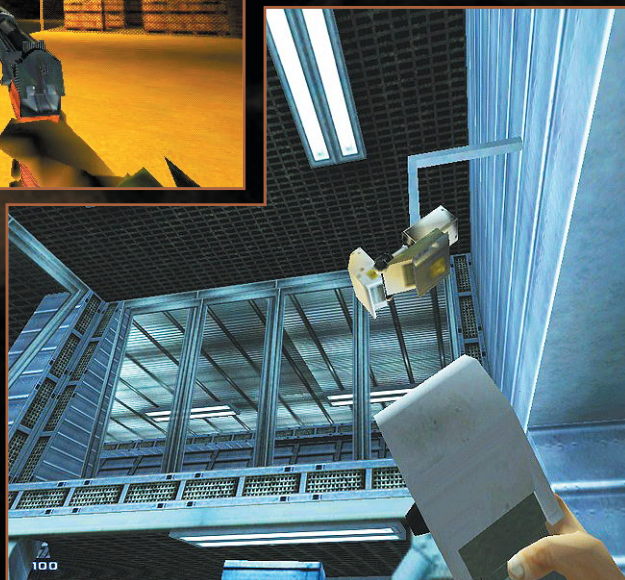




# LITH... MONOLITH...



Briefcase Rocket Launcher





Шпионами не рождаются, шпионами умирают

# NO ONE LIVES FOREVER

Платформа: PC, PlayStation 2  
 Жанр: 3D-action  
 Издатель: Monolith Productions  
 Разработчик: Monolith Productions  
 Дата выхода: осень 2000  
 Онлайн: <http://www.lith.com/>

**Вячеслав Назаров**

О тносительно недавно у меня появилось новое хобби: я снова начал пересматривать знаменитую бондиану. Самым чудесным в этих фильмах является то, что совершенно неважно, в каком порядке смотреть кино-легенды о приключениях великого и ужасного Джеймса Бонда: в хронологическом или же подсказанном генератором случайных чисел, роль которого с успехом может заменить ваша боевая подруга. «Бриллианты остаются навсегда» и «Никогда не говори «Никогда»», «Вид на убийство» и «Мунрейкер», «Живые огни» и «Только для Ваших глаз», «Живи и дай умереть другим» и «Шпион, который меня любил», «Из России с любовью», даже последние «Золотой глаз» и «Завтра не умрет никогда» уже пали жертвой моего стремления полностью изучить жизнеописание Самого Знаменитого Шпиона. Глядя на великолепного Шона Коннери, замечательного Роджера Мура, вполне терпимого Тимоти Далтона и даже несчастного Пирса Броснана, очень легко перенестись в мир суперзлодеев, роковых красавиц, фантастических шпионских приспособлений, незримо присутствуя в каждой сцене, ощущая дух Приключений. Но чем больше наблюдаешь за похождениями господина Бонда, тем сильнее становится желание самому поучаствовать в секретных операциях сверхсекретной службы MI-0 Ее Величества. Пусть не в роли Джеймса, а хотя бы какого-нибудь доселе неизвестного шпиона, которому, тем не менее, предстоит спасти всю планету или хотя бы деревню Гадюкино от тотального уничтожения злыми силами. До последнего времени это были лишь мечты, но уже через год у них есть неплохие шансы реализоваться. Произойдет чудо благодаря игре No One Lives Forever, над которой трудится коллектив Monolith Productions, известный игровой обществу своими Blood 2: The Chosen и Shogo: Mobile Armor Division.



## ВСЕ ТЕЧЕТ, ВСЕ ИЗМЕНЯЕТСЯ

Откровенно говоря, **No One Lives Forever** является лишь рабочим названием игры, которое, по словам Грэга Хаббарда, являющегося главным дизайнером в Monolith Productions, наверняка изменится. Но так как новое имя проекта еще неизвестно, да и сами разработчики предпочитают называть ее «Игрой, Известной Раньше как Никто Не Живет Вечно» (The Game Formerly Known as **No One Lives Forever**), пока мы будем верны старому имени. Стоит отметить, что создавая шпионскую сагу, посвященную эпохе шестидесятых годов, ее создатели заявляют, что она даже и не задумывалась как посвящение Джеймсу Бонду (минута молчания, господа шпионы). Совершенно очевидно, что это явилось результатом патологической жадности разработчиков, пожалевших несколько миллионов единиц правильных денег на покупку лицензии у владельцев аген-

та 007. Именно по этой причине игра так и не выйдет под первоначальным названием, поскольку ребята из Monolith Productions жутко боятся, что оно неизбежно приведет их к тратам средств, которые они уже давно выделили на закупку шампанского для будущей презентации. Чтобы окончательно развеять над собой грозные тучи лицензионных выплат, Грег Хаббард по секрету признался, что компания всерьез подумывает об операции по перемене пола главного персонажа **No One Lives Forever**, поскольку: «Увидеть в облике симпатичной дамы Джеймса Бонда могут лишь извращенцы, а мы надеемся, что они не станут покупать нашу игру». Но боясь упреков в скопидомстве и всех остальных смертных грехах, включая некомпетентность в шпионских делах, разработчики на одной из недавних пресс-конференций постыдились оправдаться перед мировой общественностью и поведали ей, что на создание иг-

ры их вдохновили отнюдь не только фильмы бондианы, но и великое множество других «кинофильмов и телевизионных шоу, в которых описывается нелегкая жизнь шпионов и диверсантов».

## ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

Но даже несмотря на склонность разработчиков к смене названий и главных героев грядущей **No One Lives Forever**, ее основа остается прежней. То есть игрокам предстоит стать рыцарями плаща и кинжала, которым при помощи немыслимого количества разнообразных шпионских приспособлений, о которых речь пойдет ниже, предстоит расправляться со злодеями, соблазнять ослепительных красавиц и... ну, последующий этап происходит, пожалуй, уже без помощи технических устройств. Работать будущим героям предстоит на могущественную





международную организацию, возглавляемую исключительно добрыми и порядочными людьми, воспитанными на книгах Достоевского, Чукковского и, конечно, на стихотворении Владимира Владимировича Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо». Разумеется, цели у таких матерых человечейшей могут быть только самыми благородными: полное и безоговорочное уничтожение всех безумных маньяков, злодеев, сумасшедших ученых, пытающихся стать единственными хозяевами планеты Земля. «В шестидесятых годах происходило ужасно много интересных вещей, о которых мы и хотим поведать будущим игрокам. Благодаря захватывающему сюжету, сплетенному из загадок и интриг, общей атмосфере The Game Formerly Known as **No One Lives Forever**, мы сможем создать новый мир, в котором люди смогут испытать такие приключения, о каких они и не могли мечтать в своей

ледних пресс-конференций вездесущий господин Хаббард. В **No One Lives Forever** все создается с огромным вниманием к деталям, что позволяет насладиться видом каждого куста, каждой живой твари (ну а твари мертвой тем более), выглядящих в точности так, как выглядели их прототипы в далеких шестидесятых годах. За это стоит благодарить высокодетализированные текстуры, которые используются при создании каждого объекта и персонажа. Кстати, о персонажах. Их анимация в игре создается при помощи технологии, получившей всемирную известность под названием «скелетная анимация». Причем данный шедевр компьютерно-игровой инженерной мысли доработан таким образом, что каждый элемент скелета того или иного героя обладает определенным весом. Таким образом, разработчикам удалось получить комплексную систему, позволяющую добиться того, чтобы все бегающие, пры-

гающие, ползающие существа (например, шпионы после банкета) делали это максимально достоверно. Большое внимание команда Monolith Productions уделила системе освещения, которое в такой милой игре, конечно же, будет динамическим. По замыслу подчиненных Грэга Хаббарда, на светопадение и тенеотбрасывание станет оказывать влияние огромное количество факторов, в том числе и погодные условия, изменяющиеся в игре с пугающей частотой, равно как и время суток.

## АДСКАЯ СМЕСЬ

Но не сюжетом увлекательным и даже не графикой ослепительной жива игра. От **No One Lives Forever** можно ожидать еще по меньшей мере захватывающего игрового процесса. Сами разработчики без всякого стеснения называют готовящийся боевик «гремучей смесью Thief: The Dark Project и Half-Life». Очевидно, что от скромности они не умрут, будем надеяться, что от рук разочарованных игроков тоже, так как, судя по всему, это заявление может оказаться недалеко от истины. Проект достаточно далеко ушел от прародителей жанра 3D-action, превратившись в оригинальную игру, ориентированную на решение проблем, возникающих в мире шестидесятников, при помощи своего думательного органа (очень надеюсь, что им у большинства игроков является голова).

## В НАШЕМ ДЕЛЕ ГЛАВНОЕ — ВО ВРЕМЯ СМЫСЛЫТЬСЯ

Возможно, эта поговорка является главным девизом настоящего шпиона. Но чтобы ускользнуть откуда-нибудь, первоначально надо туда проникнуть. И тут начинается самое интересное: то, почему **No One Lives Forever** и привлекает к себе такое внимание. Ведь игрокам представится возможность ощутить на собственной шкурке все тонкости стратегии и тактики шпионских войн. Первым и непременным условием успешного выполнения практически любой миссии является недостижимость бойца невидимого фронта для глазных яблок и ушных раковин своих противников. Поэтому, например, пробираясь на вражеский пивной заводик для того чтобы пополнить свои запасы целебного напитка, надо уделять самое пристальное внимание той поверхности, по которой вы передвигаетесь, и тому, как вы это делаете. Важность вопроса определяется тем, что практически все противники в игре обладают нюхом, как у собаки (а немецкие овчарки и подавно), глазом, как у орла, и слухом, как у самого болшеухого слоника. Причем каждая вражеская личность имеет определенный радиус слышимости-видимости, который напрямую зависит от ее местоположения, рода текущей деятельности, настроения и прочих субъективных факторов. Вообще, весьма высокий уровень AI компьютерных персонажей в **No One Lives Forever** будет проявляться не только в их наблюдательности, но и в поведении после обнаружения шпиона. Пытаясь захватить лазутчика живым или мертвым, они станут прибегать к самым замысловатым маневрам, прячась за укры-



обычной жизни», — заявил с высокой трибуны Грэг Хаббард.

## В НОВЫЙ ВЕК С НОВЫМ ДВИЖКОМ

Если на первом месте в грядущей **No One Lives Forever** стоит оригинальный сюжет, то второе уверенно удерживает графическое воплощение шпионских страстей. Основной отличительной чертой движка Lithtech 2, на котором будет реализована игра, является окружение. При помощи технологий, нашедших свое воплощение в последнем творении программистов Monolith Productions, которые до сих пор ведут работы над своим детищем, в будущем шпионском романе мы сможем увидеть огромные открытые пространства: вересковые поля с порхающими над ними майскими жуками и полосатыми мухами, березовые рощи, кишящие зайцами-кроликами, мрачные ельники, где живут лишь нелюдимые ежи, величественные горы, вершины которых в сотый раз берет какой-нибудь сошедший с ума альпинист. «Одной из самых замечательных особенностей игры является то, что в ней нам удалось реализовать реалистичные внешние пространства, оставив далеко позади традиционные воплощения открытых территорий, отличающихся своими пейзажами из ломаных и прямых», — похвастался на одной из пос-







тиями, прикрывая друг друга и всячески мешая своему умертвлению.

## ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР

Играв роль отважного шпиона, вы не сможете поупражняться в стрельбе из дробовиков, погонять стайки вражеских солдат при помощи шестистовольных ручных пулеметов, сравнять с землей мрачный приют супер-злодеев, используя для этого верную ракетницу. В **No One Lives Forever** все будет гораздо элегантнее. Спасителя человечества снабдят огромным количеством сверхсекретных приспособлений, которые большинство игроков (разумеется, если их место работы отличается от службы внешней разведки) могли видеть лишь в шпионских фильмах. А поскольку почти все из нас учились азам благородного дела похищения секретной информации, уничтожения неугодных личностей с применением фантастических приборов исключительно по фильмам, посвященных шпиону всех времен и народов, то совершенно неудивительно, что **No One Lives Forever** ассоциируется именно с именем Джеймса Бонда.

Уже сейчас достоверно известно, что в число необходимых каждому шпиону вещей всенепременно войдут ракетница, замаскированная под небольшой чемоданчик, дешифратор кодов, предназначенный для проникновения в винные погреба и другие наиболее охраняемые места, и микрофотоаппарат, без которого не удастся сфотографироваться на фоне обезглавленного врага человечества вместе с его ослепительной подружкой. Чрезвычайно полезным приспособлением

должен оказаться заводной пудель, с помощью которого разработчики рекомендуют отвлекать собак, охраняющих вражеские логова и страдающих от нехватки женского тепла и ласки. Грэг Хаббард поведал нам еще об одном предмете, способном существенно облегчить жизнь коллегам агента 007. Речь идет о Dechromatizer, являющемся плодом творчества сумасшедших ученых, поставленных на службу Ее Величеству. С помощью прибора можно с легкостью отключать камеры внешнего слежения, не привлекая ничьего внимания. «Конечно, вы можете метким выстрелом из гранатомета, отобранного у играющих поблизости детей, вывести камеру из строя, а заодно и выбить все стекла во вражеской цитадели, но тогда вам наверняка придется иметь дело со злым дворником, что чревато большими неприятностями даже для самых крутых шпионов», — сказал Хаббард после того, как показал Dechromatizer в действии на одной из последних демонстраций игры. Однако представить собравшейся публике иной вариант развития событий с дворником в главной роли он отказался, сославшись, что среди присутствующих есть старики, женщины, дети и представители профсоюза менеджеров по подметанию улиц и помыву подъездов.

Планируется, что в **No One Lives Forever**

игроки получат возможность воспользоваться почти 30 приспособлениями из арсенала настоящего шпиона. И хотя для каждой миссии можно будет выбрать лишь ограниченное число механизмов, таскать их на своем горбе по огромным территориям, которыми хвастаются работодатели, достаточно неудобно. Поэтому в игре будут присутствовать три средства передвижения, с помощью которых можно с ветерком прокатиться по заснеженным полям, дышащим зноем пустыням и сверкающим мириадами огней улицам ночных городов, что в великолепную тройку войдут снегоход и мотоцикл. Третье шпионское транспортное средство держится в строжайшем секрете, и даже за бочку варенья и корзину печеных из представителей Monolith Productions не удалось вытянуть информацию по этому вопросу, поскольку ребята хотят устроить «небольшой сюрприз» для всех знатоков шпионского ремесла. «Просто мы делаем то, что считаем необходимым для того чтобы дать игрокам возможность почувствовать себя настоящими шпионами, — сказал на последней пресс-конференции один из руководителей проекта. — Если вы предпочтете добираться до места выполнения задания на самолете, то не исключено, что вам придется совершить прыжок с парашютом. Если вы отправитесь туда же на снегоходе и провалитесь в ледяную воду, катясь по Чудскому озеру, то первым делом придется искать место, где можно будет согреться, разогреть спиртом свои внутренние органы. В **No One Lives Forever** все будет по-настоящему.»

## КТО НА НАС СВАЕЙ?

Разработчики собираются включить в будущую шпионскую историю более 30 миссий для одиночной игры, не забывая при этом и про приверженцев сетевых сражений. В многопользовательском режиме станет возможным совместное с друзьями и коллегами прохождение одиночной игры, а также командные сражения «стенка на стенку». Разумеется, в **No One Lives Forever** будет присутствовать и классический deathmatch. Учитывая оригинальность игры, коллективное выяснение отношений между шпионами, вооруженными стреляющими сигаретами и ботинками с удушающими шнурками, он обещает стать одним из самых популярных сетевых развлечений.

## ШПИОНЫ, КАК МЫ

К сожалению, до выхода **No One Lives Forever** остается еще больше года. Похоже, что у игры есть все шансы на успех, что следует из практического отсутствия оных на провал. А пока у всех нас остается достаточно времени, чтобы пересмотреть все доступные фильмы про шпионов, прочесть все книги про разведчиков и подготовиться себя морально и физически к долгим часам, которые придется провести перед мониторами, спасая мир от злых сил. Но когда вы окажетесь в мире интриг и заговоров, не забывайте — никто не живет вечно...

CN PREVIEW

# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

## Интернет магазин с доставкой на дом.

Представительство  
в Санкт-Петербурге  
e-mail: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)  
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве и  
Санкт-Петербургу: \$3  
по Московской области: \$5-\$9



**Need for Speed 4 (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Гонки на спортивных машинах.



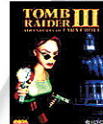
**Turok II (рус. док.)**  
Издатель: Acclaim  
Приключения охотника за динозаврами.



**Sports Car GT (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Автогонки серии GT.



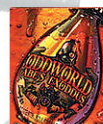
**Myth II (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Вам вновь придется сразиться с силами зла.



**Tomb Raider III (рус. док.)**  
Издатель: Eidos  
Продолжение приключений Лары Крофт.



**Sim City 3000 (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Симулятор жизни современного мегаполиса.



**Abe's Exodius (рус. док.)**  
Издатель: GT Interactive  
Продолжение приключений Ab'a.



**Dungeon Keeper II**  
Издатель: Electronic Arts  
Продолжение известной стратегии в реальном режиме времени.



**Super Bike (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Потрясающие гонки на мотоциклах.



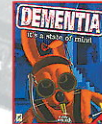
**Агония Власти (рус.)**  
Издатель: Букка  
Продолжение известной пошаговой стратегии.



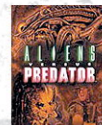
**Recoil (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Аркадная стрельба.



**Myth (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
3D Стратегия в реальном режиме времени.



**Dementia (рус. док.)**  
Издатель: Telstar  
Юмористический квест. Игра на 5 CD.



**Aliens vs. Predator**  
Издатель: Fox Interactive  
Самый крутой боевик по мотивам одноименного фильма.



**Total Annihilation Kingdoms**  
Издатель: GT Interactive  
Стратегия в реальном режиме времени.



**Lands of Lore III (рус. док.)**  
Издатель: Westwood  
Продолжение известной ролевой игры.



**EverQuest**  
Издатель: 989 Studios  
Онлайновая ролевая игра.



**Blood 2: The Chosen (рус. док.)**  
Издатель: GT Interactive  
Кровавый боевик.



**RedLine (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Кровавый боевик.



**X-Files: The Game (рус. док.)**  
Издатель: Electronic Arts  
Приключенческая игра по мотивам фильма.

Специальное предложение; только в сентябре!



**C&C: Tiberian Sun**

Долгожданное продолжение легендарной стратегии в реальном времени. Полная документация на русском языке.

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных





# РЕТРО НАВСЕГДА





Платформа: PC  
 Жанр: автомобильный action  
 Издатель: Activision  
 Разработчик: Activision  
 Дата выхода: зима 1999  
 Онлайн: <http://www.activision.com/>

# INTERSTATE '82

# В

Вячеслав Назаров

се-таки удивительно полезная вещь эти компьютерные игры. Благодаря им я научился создавать и управлять империями, я знаю, что творилось на Земле тысячи лет назад и что на ней будет происходить в ближайшие века, я в курсе всех дел, имеющих место быть в параллельных и перпендикулярных Вселенных. Но результаты трудов программистов, дизайнеров и президентов фирм-разработчиков могут пролить свет и на события, протекавшие буквально несколько десятилетий назад. Например, в семидесятые годы. Ужасно жалко, что мне пришлось провести последние -дцать месяцев этого десятилетия сидючи в коляске, учась говорить, читать и открывать пивные бутылки. В связи с таким напряженным графиком, времени на отдых совершенно не оставалось, и лишь компьютерные игры смогли помочь мне узнать, что же на самом деле происходило в те далекие времена. Разумеется, основным путеводителем по истории славного десятилетия стал чудесный Interstate '76. Благодаря стараниям команды Activision я, как и огромное количество игроков, получил возможность прожить жизнь вольного водителя, защищающего с помощью своего стального мустанга униженных, оскорбленных, убогих и слабоумных. Намотав не одну тысячу миль по дорогам Америки 70-х, я узнал о ней все, что хотел, и теперь готов отправиться в следующее десятилетие. Конечно, на это раз в качестве машины времени будет использоваться готовящаяся к выходу игра Interstate '82, которая продолжит славные традиции своего предшественника и откроет нам глаза на подлинную историю восьмидесятых.

## ТАУРУС. НОНЕ ФОРД.

Для работы над сюжетом Interstate '82 разработчики, а по совместительству и издатели игры, пригласили Зака Нормана (Zack Norman), который, кстати, стал и директором, и ведущим дизайнером будущего хита. Донельза гордясь своим голливудским прошлым, господин Норман сказал на одной из пресс-конференций: «Я надеюсь, что история Interstate '82 заслужит такую же любовь масс, как и ее пролог в Interstate '76. Мне очень хочется, чтобы люди смогли убедиться в возможности превращения сюжета компьютерной игры в настоящий роман. Им не придется больше созерцать наборы красивых заставок, они будут переноситься в созданный нами мир».

Но ближе к телу, как любил говаривать главный герой Interstate '76 — Грив «Swinger» Чемпион. Тогда он не знал, что спустя шесть лет ему на смену придет его верный товарищ Таурус «Stampede», с которым было выпито немало тормозной жидкости и антифриза. Именно в этом милон и романтическом паренке игроки воплотятся во Все-



ленной Interstate '82. Несмотря на то, что несколько лет назад Таурус собирался уйти на покой и доживать свой век починяя примусы, судьба в лице команды Activision распорядилась иначе...



...Которую ночь подряд Тауруса мучили кошмары. Ему снилось, что несмотря на все усилия Диролла защищать его с утра до вечера, коварный кариес под покровом тьмы все равно проникал в его жилище. Это было дурное предзнаменование. Поэтому, когда перед Таурусом возникла сестрица его закадычного друга Грива «Свингера», он ничуть не удивился. Ски, так звали родственницу Чемпиона, поведала нашему герою душераздирающую историю, суть которой сводилась к тому, что ее нежно любимый брат пропал при загадочных обстоятельствах. Убежденный аргументами молодой дамы или просто чтобы снова хоть немного побыть в тишине, Таурус согласился войти в команду и вместе со Ски и механиком Скитером отправился спасать своего старого товарища...

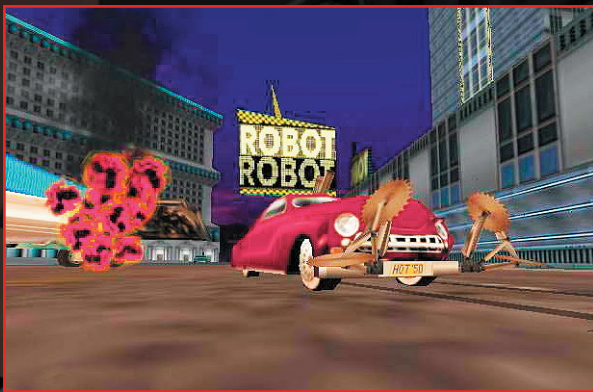
Но это только начало. На пути к светлому будущему отдельно взятой американской компании герои столкнутся с заговором военных против самого Президента. И разумеется, судьба гаранта демократии и всей страны окажется в пропахших порохом и бензином руках Тауруса сотоварищи. В твоих руках, милый игрок.

## ГЛАВНОЕ В НАШЕМ ДЕЛЕ — ВО ВРЕМЯ ПОДСТРИЖЬСЯ

Наряду с развитием сюжетной линии, Interstate '82 сможет похвастаться и существенно обновленной технической стороной. В отличие от первой части игры, которая базировалась на движке Mech 2, на этот раз разработчики решили обратиться к темной стороне высоких техноло-







гий. В результате *Interstate '82* создается при помощи Dark Side, применявшегося в небольшом проекте по имени Heavy Gear 2. Благодаря такому переходу, по заверениям Зака Нормана, мы имеем все шансы получить игру, «использующую самые последние достижения в области компьютерных технологий». Приверженность темным силам позволяет создавать чрезвычайно детализированное окружение, вплоть до реалистичных моделей гравия, летящего из под колес впереди идущего автомобиля, не говоря уже о более крупных объектах. Помимо графики большое внимание при создании *Interstate '82* уделяется и физической модели, в результате чего автомобили должны с «пугающей реалистичностью» вести себя на дорогах, оставляя игрокам возможность полноценно управлять ими на любых скоростях.

Помимо окружения, теперь в точности отражающего 80-е годы, существенные косметические операции претерпели и персонажи *Interstate '82*. Рука дизайнера не дрогнула и перед замечательной африканской шевелюрой Тауруса. В новой игре он будет избавлен от большей части растительности на своей голове и превратится во вполне нормального представителя следующего за семидесятыми десятилетия. Разработчики серьезно отнеслись к своим задачам, благодаря чему в *Interstate '82* все пропитано духом того времени. Начинается это с внешнего облика героев (то, что сотворили с Тауром — одно из самых безбидных нововведений), их одежды, манеры держаться и способов открывания пивных бутылок и не заканчивается работой виртуальных операторов, создающих сцены, типичные для кино и телевидения восьмидесятых. Таким образом планируется создать игру, обладающую глубочайшей атмосферностью, что уже само по себе может служить основанием для ее высокой популярности в самых разнообразных кругах игроков и прочих любителей старины глубокой.

### ШЕСТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Несмотря на то, что сюжет в *Interstate '82* станет намного более глубоким и игра технически поднимется на новый уровень, суть ее останется прежней — «тотальное рубилово и капитальное мочилово» на машинах. При этом идейный вдохновитель разработчиков — Зак Норман пытается создать боевой автосимулятор с максимально простым управлением без «всяких излишеств нехороших». В результате такого подхода из *Interstate '82* исчезнет ручная коробка передач, так как: «Люди все равно никогда не пользовались ею. Нам неизвестен ни один игрок, который бы при снижении скорости последовательно переключал бы передачи и вообще вел себя как образцовый водитель. Это скучно и не прикольно. Поэтому в новой игре для того, чтобы поехать вперед, надо будет всего лишь нажать «вперед», а для того, чтобы сдать задним ходом

— «назад», — подвел итог один из представителей команды Нормана. Упрощениям подвергнется и система поврежденного автомобиля. В *Interstate '82* на смену куче датчиков, отражающих состояние различных частей стального зверя, придет один единственный прибор, позволяющий сразу узнать его общее состояние.

Но одним из самых серьезных нововведений в *Interstate '82* станет то, что теперь игроки наконец-то смогут покидать свои машины и время от времени разминать свои уставшие конечности. Иногда это будет даже необходимым условием для успешного завершения миссии. Например, если ваш автомобиль решил испустить дух в самый разгар сражения, а вы сами считаете смерть крайне неприятной формой бытия, то есть возможность побегать по окрестностям и отыскать бесхозное средство передвижения. Также при помощи личного оружия (именного маузера или кухонного ножа с дарственной надписью тещи) можно отобрать понравившийся автомобильчик у его (не)законного владельца и с чистой совестью продолжить спасение мира. Эта особенность игры широко станет применяться и в режимах многопользовательской игры, так как для того чтобы получить еще один фид, необходимо ни за что ни про что замочить водителя. А сделать это будет весьма непростой, особенно если он решит попытаться скрыться бегством, бросив своего верного товарища, истекающего моторным маслом.

### МОЙ ЛАСКОВЫЙ НЕЖНЫЙ ЗВЕРЬ

В новой игре отважные водители смогут существенно сократить потери своих нервных клеток по окончании каждой миссии, так как отныне они станут автоматически получать некоторую сумму денег для того чтобы потратить ее по собственному усмотрению. Хотя, разумеется, все средства так или иначе придется раскодовать не на девушки и пиво, а на поддержание в более-менее живом состоянии своего домашнего пожирателя горячо-смазочных материалов. Для того чтобы подготовить свою боевую машину к встрече с террористами, заговорщиками, ГИБДДшниками и другими асоциальными элементами, игрокам придется вплотную общаться с системой настроек автомобиля, которая в *Interstate '82* называется V-Net. Когда вы впервые увидите ее, не пугайтесь — она всего лишь создана в полном соответствии восьмидесятым годам: перед игроками окажется монохромный экран Apple II, который теперь можно встретить разве что в подобных исторических играх. Дальнейшая работа по конфигурированию автомобиля будет строиться примерно так же, как настраивались рыцари в *Diablo* и отважные спецназовцы в *X-Com*, т.е. каждая механическая повозка получит некото-

рое количество пустых слотов, в которые и станут помещаться самые разнообразные полезные предметы, в зависимости от их формы и размеров. И, само собой, отважным спасителям Самостоящих Штатов Америки рано или поздно придется столкнуться с банальной нехваткой места в своей инвентарной корзинке. Поэтому к выбору прицепленных к машине компонентов надо будет подходить очень внимательно. Необходимо еще заметить, что каждое приспособление в свою очередь можно подвергать самым разнообразным апгрейдам, что в итоге позволит бойцам собрать совершенно уникальную боевую машину.

### ПУЛЕМЕТ БОЛЬШОЙ ТЯЖЕЛЫЙ. КАК ГОВОРЯТСЯ, ВОТ ОН.

Начав разговор о том, как в *Interstate '82* станут создаваться стальные монстры, нельзя не коснуться того, при помощи чего они будут уничтожать гнусных террористов и просто непонравившихся личностей. Разумеется, бойцы в игре не смогут обойтись без тяжелых и легких пулеметов, выполненных в виде турелей и являющихся весьма серьезным оружием. Но и они покажутся игрушками по сравнению с Homekeeper Cannon, являющейся по сути танковым орудием, способной разнести вдрызг даже бронированный «Запорожец». В распоряжение Тауруса сотоварищи попадут также гарпуны, которые могут выполнять множество функций: от выключения мотора вражеской повозки до наведения на цель ракет.

Хорошим подспорьем в борьбе с противниками всего разумного, доброго, светлого и темного (пива, разумеется) станут Oil Dropper и Fire Dropper, оставляющие позади автомобиля масляные моря и огненные стены. Любопытным моментом является то, что разработчики решили поместить в игру еще и огнетушители, а также специальные приспособления, помогающие в борьбе с распылителями кислоты. А в связи с тем, что автомобиль в этом боевике мож-



но сколь угодно точно настраивать, совершенно не исключено появление в нем даже целых пожарных команд. Вообще, *Interstate '82* обещает быть весьма сбалансированным action-симулятором, так как практически для каждого вида оружия существует приспособление, нейтрализующее его. Помимо уже приведенных примеров можно назвать распылитель краски, ослепляющий противников, но являющийся совершенно бесполезным, если враг не оказался жадной и установил на своем рывдване приличные дворники. Но, тем не менее, в игре будет существовать и вундер-ваффе, против которого, как и против лома, нет совершенно никакого приема. Речь идет о популярной в те годы военной программе «Звездные войны», позволяющей особо бойким игрокам воспользоваться огромными лазерами, установленными на орбитальных станциях, и испепелить еще несколько десятков противников.

### ЭТА МУЗЫКА БУДЕТ ВЕЧНОЙ?

В заключение стоит упомянуть о музыкальном сопровождении игры. *Interstate '76* запомнилась всем чудесными фанк-ритмами 70-х, но времена меняются, и перед нами уже новое десятилетие. Что было модно в 1982 году? Конечно же, «новая волна». И представители Activision обещают сделать поклонниками этого стиля еще не одну тысячу игроков, поскольку в *Interstate '82* будут включены музыкальные композиции такого некогда популярного ВИА, как Devo.

### РУЛИТЬ ВСЕГДА, РУЛИТЬ ВЕЗДЕ — ВОТ ПРИНЦИП МОЙ И СОЛНЦА

В настоящее время работа над игрой идет полным ходом. Команда Зака Нормана ест не досыта, спит без просыпа (не досыпает, в общем) лишь для того, чтобы успеть сделать игрокам очень хороший новогодний подарок. И благодаря глубине сюжета *Interstate '82*, высокому технологическому уровню исполнения, массе оригинальных нововведений она почти наверняка окажется игрой, достойной самых отчаянных гонщиков, мечтающих о полной свободе на дорогах и грезящих полным уничтожением своих врагов. Мы в этом уже не сомневаемся.





## Три главных аргумента в пользу новых мониторов MAG InnoVision

**1.**

### Великолепная передача цветов.

Цвета выглядят чистыми и насыщенными.

**2.**

### Отсутствие геометрических искажений.

Прямая линия получается только прямой, а не кривой. Круг получается кругом, а не эллипсом.

**3.**

### Безопасность.

Мониторы соответствуют самым строгим стандартам безопасности TCO92, TCO95 (TCO99 опция).

В мониторах использованы оригинальные инженерные решения специалистов MAG InnoVision и кинескопы ведущих производителей Hitachi® Super High Contrast FST, Sony® FD Trinitron®, Toshiba® Microfilter FST



### Серия Vision

Диагональ 15"; 17".  
Шаг точки 0.28мм.  
1280x1024; 1600x1200  
Пропускная способность до 200МГц  
Plug'n'Play  
MPRII (TCO95 опция)  
3 года гарантии.



### Серия InnoVision

Диагональ 15"; 17"; 19"; 21".  
Шаг точки 0.26мм.  
Макс. разрешение 1280x1024;  
1600x1200, 1920x1440  
Пропускная способность до 230МГц  
Plug'n'Play  
TCO95 (TCO99 опция)  
3 года гарантии.



### Серия ProVision

Диагональ 15"; 17"; 19"  
Кинескоп FD Trinitron®  
Шаг точки 0.24мм.  
Макс. разрешение 1920x1440  
Пропускная способность до 230МГц  
Plug'n'Play  
TCO95 (TCO99 опция)  
3 года гарантии.



### Серия FlatVision

Жидкокристаллические мониторы  
Диагональ 15" и 18"  
Шаг точки: 0.28 мм  
Поддерживаются режимы работы:  
640x480; 800x600; 1024x768;  
1280x1024  
Работа в режимах Landscape и Portrait  
TCO92 (TCO95 опция)

Специальная дилерская программа на [www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)



Оптовые поставки:  
Тел.: (095) 907-1101, 907-1065  
Факс: (095) 904-5995  
E-mail: [rsi@rsi.ru](mailto:rsi@rsi.ru) [www.rsi.ru](http://www.rsi.ru)

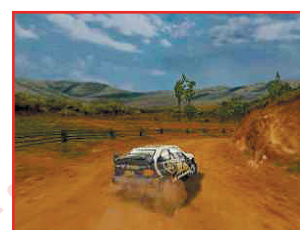
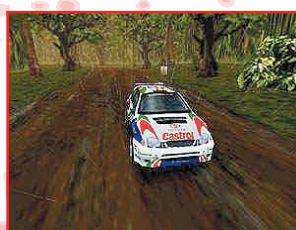
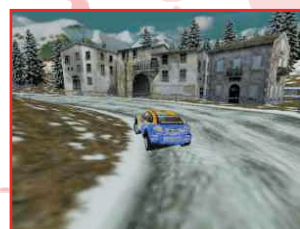
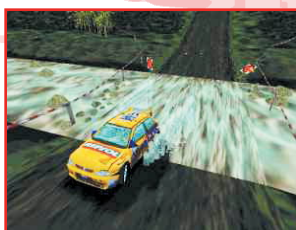
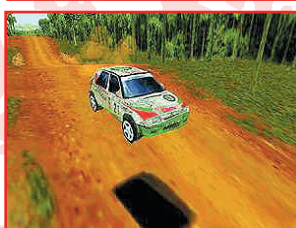
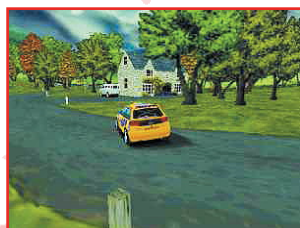
### Авторизованные дилеры MAG InnoVision:

R-Style	(095) 904-1001 (многокан.)	Москва	ЗАО «Свет-Компьютерс»	(095) 795-0295	Москва
R-Style	(8312) 443-517, 441-622	Нижний Новгород	ООО ПК «Сплайн-техно»	(095) 964-00-64, 964-1692	Москва
R-Style	(3832) 666-378, 661-167	Новосибирск	ООО «АМИ СЕТЬ»	(095) 191-2027, 191-1521	Москва
R-Style	(3432) 746-000	Екатеринбург	CSM, Inc.	(095) 245-5399, 246-3252	Москва
R-Style	(8632) 524-813, 587-170	Ростов-на-Дону	фирма «СтартМастер»	(095) 216-1597, 216-15-95	Москва
R-Style	(812) 167-1430 (31...36)	Санкт-Петербург	фирма «Хопер»	(095) 235-1667, 235-3500	Москва
R-Style	(4212) 218-700, 221-213	Хабаровск	Циттранс	(095) 262-2503, 262-6498	Москва
ЗАО «Кориус»	(8672) 53-42-31	Владикавказ	ООО «Фриком+»	(3012) 26-17-97/98	Улан-Удэ
фирма «РЕТ»	(0732) 77-99-39	Воронеж	фирма «Банкос»	(3472) 53-31-98	Уфа



# FOCUS В ОБЕРТКЕ ОТ CODIES

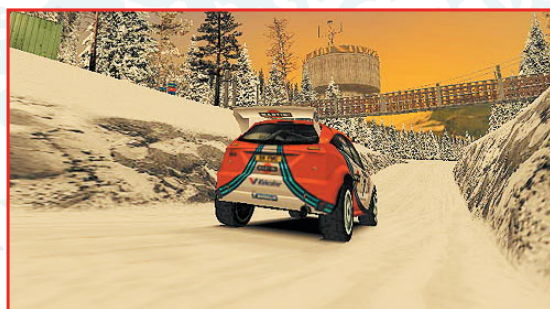
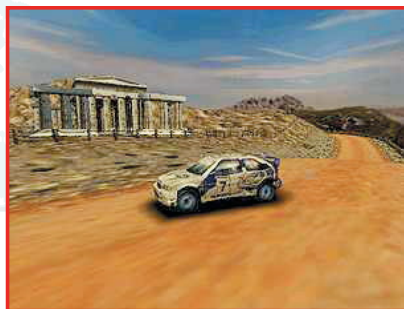
Страна ИГР #18(51) Сентябрь 1999





# COLIN MCRAE RALLY 2

Платформа: PC, PS  
 Жанр: гонки  
 Издатель: Codemasters  
 Разработчик: Codemasters  
 Онлайн: www.codemasters.co.uk  
 Дата выхода: весна 1999



**Х**орошую раллийную игру сейчас можно считать редкостью. Мало того что эта разновидность гонок не так сильно популярна среди разработчиков, как, например, шоссейники, так еще и действительно удачных продуктов на рынке появляется достаточно немного. Да и большинство из них все равно остаются однодневками, как всякие V-Rally и Screamer Rally. Сделать же такую игру, которую забудут очень не скоро, понятное дело, довольно сложно.

Александр Щербаков



Так, любители аркадных состязаний, да, впрочем, и все остальные, всегда будут помнить потрясающую Sega Rally и ее потомка, на данный момент являющегося, наверное, одной из лучших гоночных игр в своем «несерьезном» направлении. Упертые фанаты реалистичности, домкрата и гаечных ключей добрым словом вспомнят RAC Network Q Rally Championship от Europress, прошедшую практически незамеченной для массового игрока, но у узкого круга почитателей «настоящих гонок» получившую чуть ли ни статус культовой. А еще есть **Colin McRae Rally**, игра, сочетающая в себе как черты «настоящих» раллийных гонок, так и последователей Sega Rally. Комбинирование аркадных и реалистических моментов, безусловно, получилось с солидным перевесом в сторону реализма, что, к удивлению, совершенно не отразилось на играбельности. Почти то же самое в свое время делала и Polyphony Digital, создавая Gran Turismo, заслужившую феноменальную популярность среди владельцев PlayStation. Основным фактором этого, впрочем, была отнюдь не работа ее создателей, а работа совсем других лиц из Sony, но сейчас это не важно. Всеми любимые Codemasters сотворили, наверное, один из ярчайших представителей своего подвида, что оценили абсолютно все, причем не за счет имени знаменитого раллиста в названии продукта, не за счет какой-то невероятной раскрутки, как было с одним известным проектом, а за счет объективных качеств самой игры.

И вот, можно сказать, не прошло и года, а Codemasters, порадовавшись успеху своего творения, взялись за производство **Colin McRae Rally 2**, обещающего стать не просто коммерчески выгодным продолжением коммерчески выгодной игры, а действительно

серьезно улучшенной и доработанной вещью. При этом имя Колина МакРэя в названии не является просто лэйблом, призванным увеличить продажи. Как и ранее, **Colin McRae Rally 2** делалась в достаточно тесном сотрудничестве со знаменитым гонщиком, что, понятно, благотворно повлияет на качество продукта. Все могут вспомнить случаи, когда помещенное в название громкое имя на самом деле никаким боком конкретно к процессу создания игры отношения не имело. В итоге мы и получали совершенно рядовую поделочку, отражающую представления о виде спорта (и это не только автоспорт) исключительно создателей игры. Можно встретить и проекты, подобные Jeff Gordon's XS Racing, представляющие собой нечто совершенно оторванное от реальности. Оба **Colin McRae Rally** к такому типу игр, к счастью, не относятся. Конечно, взаимодействие с экспертами у Codemasters не так глубоко, как в свое время было с механиками Формулы-1 у Джеффа Краммонда и Microprose, но вполне достаточное для того, чтобы на основе отличной игры создать что-то еще более сильное.

Процесс создания продолжения хитовой гонки, как утверждают разработчики, начался с совместной игры в первую **Colin McRae Rally** с человеком, чьим именем продукт, собственно, и назван. По ходу дела критике подвергались,

по мнению чемпиона мира, недочеты в игровом процессе, отдельные моменты, связанные с управлением, а также прочие сопутствующие детали. Все высказанное было взято на заметку, и именно от этого и начали плясать Codemasters. На этом, понятно, участие Колина МакРэя в проекте не закончилось, но основы были заложены во время той встречи. Позже шотландец дополнил свои рассуждения, приведя примеры непосредственно за рулем автомобиля, показывая «игрушечникам», откуда в машине он растет... В смысле, показывая технику вождения раллийного авто и объясняя, что он имел в виду, когда делал замечания по той или иной детали геймплея.

Как результат, с точки зрения игрового процесса **Colin McRae Rally 2** должна стать модернизированным и частично перелопаченным вариантом первой игры теперь уже гоночной серии. Управление должно быть еще сильнее приближено к тому, что есть на самом деле, при этом без потери играбельности. Не секрет, что большинство «настоящих» автосимуляторов просто отпугивают от себя потребителя тем, что непрофессионал подойти к игре порой близко не может. А если и пытается ездить, то включив всякие braking assist, cornering help, suggested gear, selfcorrecting spin и прочие штучки, облегчающие жизнь новичку. Попробуйте поиграть в F1 Grand Prix 2, отключив всех «помощи-







ков! Пока не научитесь ездить со знанием идеальной траектории прохождения поворотов, пока не нащупаете места, где необходимо сбрасывать скорость — будете вылетать на гравий в первой же шикане. **Colin McRae Rally** тем еще и славился, что, будучи игрой довольно сильной по части реализма, еще и не настолько сильно напрягал игрока, чтобы ему годами приходилось тренироваться, чтобы научиться нормально доезжать до финиша в первой тройке и устанавливать рекорды круга. А то в том же краммондовском нетленнике, кроме этого, неплохо было еще и немного в настройках рубить. Впрочем, F1 Grand Prix 2, несмотря на пугающую сложность, был и остается самым «правильным» симулятором, по сравнению с глубочайшей проработкой которого даже далеко не слабый в этом отношении **Colin McRae Rally** поблдеет.

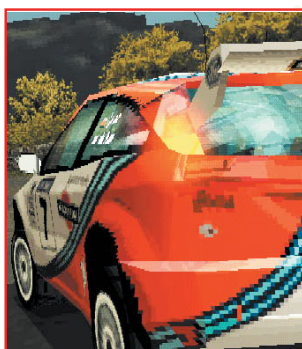
Да, в плане физической модели и технических настроек **Colin McRae Rally 2**, конечно, окажется не такой жуткой вещью, как некоторые из F1-симуляторов, но и у него все, в общем, с этим очень даже неплохо. И даже больше. Просто игра не собирается убивать всех и каждого массой информации о каждом винтике автомобиля, требуя применять свои познания в механике повсеместно. Большинство игроков согласятся, что это, безусловно, лишнее. Поведение машин на трассе и прочие немаловажные для любой гоночной игры вещи здесь, как и должно быть, напрямую зависят от законов физики и реальных характеристик вашего авто. Все как у людей, только без закидонов для сумасшедших фанатов. Возможность достаточно продвинутого тюнинга, естественно, присутствует, но не настолько усложнено, чтобы отпугнуть от настроек простого смертного. **Colin McRae Rally 2**, как и первая его часть, — раллийный симулятор в полном смысле этого слова. Упрощенность, присутствующая в нем, достаточно сравнительна. Редкая гоночная игра нынче серьезнее в плане физики, чем творение Codemasters.



Основаеается она, кстати, во многом на данных, полученных от компании Ford, а точнее — от ее раллийной команды Ford Focus (по названию ее новейшего модного авто), за которую выступает Колин МакРэй. Разработчики из Codemasters специально побывали на ее тестах, где и заполучили огромное количество наипольнейших сведений. В том числе, благодаря хорошим отношениям с руководством, им удалось получить в руки телеметрию автомобилей Ford, а также сопутствующую этому информацию. Само собой, все это будет использовано в новой игре.

Но, помимо «внутренностей», у продукта есть еще и графическое «лицо», без привлекательности которого обойтись сейчас достаточно трудно. **Colin McRae Rally**, безусловно, радовал нас и этим. Особенно запомнились грязь и песок, остающиеся на бамперах машины. Очень все мило и приятно, но соперничать, скажем, с **Sega Rally 2**, которую недавно еще и перевели на PC... Понятное дело, что изменения в графическом оформлении должны быть достаточно серьезны, иначе хоть **Colin McRae Rally 2** и будет отлично играть, но вот смотреться — не очень, особенно в сравнении с сеговским монстром.

А потому улучшения визуального ряда окажутся весьма и весьма значительными. В основном, заметят это, конечно, владельцы PC, так как очень уж значительного графического импривмента на PlayStation достичь чрезвычайно сложно, хотя Codemasters и старается. Похоже, у них это даже получается, так что разочарован не будет никто. Резко подскочило количество полигонов в модельках машинок — почти в два раза. Раньше их было 400, а теперь около 700. Причем эти семь сотен, по признаниям разработчиков, по идее должны иметь место и на соньковской приставке. Об-



наружился и переход к тридцатидвухбитным текстурам, что уже, правда, по достоинству оценят только писишники. Огромное внимание создатели **Colin McRae Rally 2** уделяют различным деталям, даже не самым значительным. К примеру, через ставшими полупрозрачными стекла мы можем разглядеть из всех сил крутящего баранку гонщика. Довольно стандартно, но не помешает. Увеличено количество (и качество) различных спецэффектов, вроде дыма из пыли, вылетающей из-под колес. Грязища все также липнет к вашему средству передвижения, но на сей раз выглядит это на порядок лучше, чем раньше. Очень хорошо смотрится и рекламная раскраска автомобилей, в результате чего машинки очень многое приобретают.

Вызывает интерес и вопрос с повреждениями. Во-первых, повреждения достаточно сильно влияют на игровой процесс, а потому разработчики пока точно не знают, как им быть с моделью повреждений. Поклонники какого-нибудь **Need for Speed**, наверняка, расстроятся, если вдруг после столкновения с деревом у авто поотлетают колеса, на чем гонка для игрока тут же закончится. С другой стороны, если, влетев в дерево, средство передвижения отлетит от него как резиновый мячик, создателей игры не поймут люди, ждавшие от **Colin McRae Rally 2** как можно большей степени симуляторности. Так что в этом плане ничего окончательно неизвестно.

С точки зрения же того, как это должно выглядеть внешне, известно практически все. Повреждения транспортного средства выглядят теперь намного более захватывающе, чем раньше. Бампер и прочие детали в результате столкновения запросто могут очень красиво поотлетать в стороны, радуя любителей красочных аварий многочисленными осколками. Да и колеса, если что, тоже вполне способны укатиться в неизвестном направлении. Правда, без колес нельзя продолжать гонку, а потому Codemasters еще задумаются над тем, разрешать ли им покидать своих хозяев. Вообще же, решение в данном случае, скорее всего, будет найдено самое просто и удобное — регулировщик уровня реализма в опциях. Как обычно. В смысле, решение проблемы, вероятно, окажется обычным, но вот сама игра, создаваемая Codemasters, таковой отнюдь не является. **Colin McRae Rally** показала нам, что раллийные симуляторы еще живы и нет-нет, а на рынке да появляются. **Colin McRae Rally 2** ничего нам доказывать не станет. Она всего лишь поддерживает начинания англичан-микромашинчиков и, судя по всему, станет одной из лучших не аркадных (или полу аркадных, если кто-то яростно протестует) гонок. Причем как среди раллийных, так и среди всех прочих. А то, что в сотрудничестве с Колином МакРэем можно получить гадость, я очень сомневаюсь. Особенно после знакомства в прошлом году с первой совместной игрой самого популярного среди западных журналистов издательства и знаменитейшего чемпиона. В Codemasters работают не те люди, которые стали бы ухудшать неплохую концепцию. Вспомните тех же вечных Micro Machines!



# ВНИМАНИЕ!

в продаже с середины сентября

# 1999



ВНИМАНИЕ!  
КОНКУРС

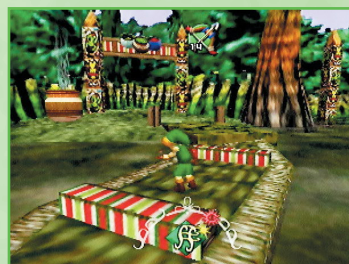
**COMMAND & CONQUER —**  
культовая игра  
для фанатов стратегий  
в реальном времени

**Специальный выпуск «СТРАНЫ ИГР»,**  
полностью посвященный **C&C: TIBERIAN SUN**



Платформа: N64  
 Жанр: action/RPG  
 Издатель: Nintendo  
 Разработчик: Nintendo  
 Онлайн: www.nintendo.co.jp  
 Дата выхода: весна 2000

# ZELDA GAIDEN



# Ч

Борис Романов

то-то случилось с нашей старой доброй Nintendo. Обычно стесняющаяся выпускать игры из своих самых популярных серий чаще чем раз в пять лет, она внезапно поняла простую истину, что рядовые игроки с гораздо большей радостью готовы отдавать ежегодно свои кровные денежки за одни и те же игры под похожими названиями, чем ждать до скончания веков, пока гениальный Miyamoto сподобится закончить свой очередной шедевр.

Кроме этого Nintendo наконец-то осознала и тот факт, что тем же самым среднестатистическим игрокам шедевры, в общем-то, и не требуются. Им вполне достаточно увидеть на коробке знакомое название, за которым бы скрывалась знакомая им игровая концепция. Нужно лишь кое-что подправить, кое-что незначительно изменить, нарисовать пару новых врагов и, если очень хочется, немного поменять дизайн. Главное, чтобы первая игра из этой серии добилась бы внушительной популярности, и тогда все ее прохождения можно без особого труда клепать по готовому шаблону. И чем больше таких продолжений и чем регулярней они выходят, тем лучше.

Но Nintendo, к счастью, не стала опускаться до уровня

Square, у которой из игры в игру, по большому счету, меняется лишь сюжет. Nintendo в своем новом проекте, к реализации которого были привлечены исключительно молодые таланты этой многоуважаемой компании (Miyamoto сейчас отдыхает, готовясь поразить нас своим новым суперпроектом для следующей платформы от своей родной компании), решила попытаться одновременно и на популярности **Zelda** нажиться, и не ударить в грязь лицом, то есть не испортить своими неумелыми руками одну из самых лучших игр последних двадцати с лишним лет. А это задача не из легких, причем даже для такого мощного производителя игр, как Nintendo.

А теперь давайте посмотрим, как же талантливая Nintendo вская молодежь собирается решить эту грандиозную проблему. И по первому впечатлению выхо-



дит, что достаточно оригинально. Не знаю, какой именно, в конце концов, станет данная игра, однако ее демка, показанная на прошедшей недавно выставке Space World Expo '99, родила лично у меня следующие чувства.



рают выращиваемые монстры, супердеформированные роботы и многочисленные девочки, которые только и ждут, чтобы с ними хоть кто-то познакомился. И хотя до такого Nintendo в своей новой игре пока не дошла, в **Zelda Gaiden** и без того достаточно идиотизма, чтобы долго-долго смотреть на него и так же долго удивляться. И, наверное, все дело здесь в том, что буквально каждая деталь этого проекта буквально кричит о том, что она является плодом долгих рассуждений на тему: «а что бы нам еще такого прикольного с этой Зельдой сделать?».

Начнем с сюжета. Гулял как-то раз Линк по лесу и встретил незнакомца в маске. Ни с того ни с сего этот гад прет у него его любимую лошадку (интересно, как?) и исчезает, естественно, через портал, в другое измерение. Линк, что не менее естественно, следует за своей лошадкой в этот портал и попадает в странный, но до боли знакомый мир, в котором его уже ждут знакомые, но какие-то странные люди и монстры. Но самое интересное в этом мире совсем не это. В небе над тем миром, в который попал наш героический эльф, висит гигантская луна, которая медленно, но верно, падает на землю. Как вы можете догадаться, после такого события в этом мире наступит конец света со всеми вытекающими последствиями.

Но все еще можно изменить! Просто-напросто нужно найти какого-то мужика в маске и все будет хорошо. Этими поисками, собственно говоря, мы в этой игре и займемся.

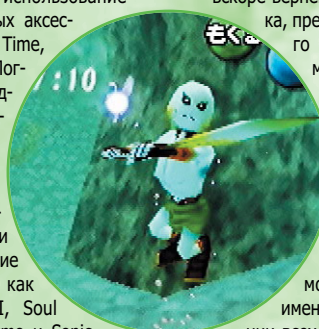
А теперь перейдем к описанию всего того прикольного, что сделала Nintendo вская молодежь с Miyamoto вским шедевром.

Для начала они решили поиграть со временем. Помните, как деликатно с этим вопросом обошелся Miyamoto? В *Ocarina of Time* в каждом из миров мы имели по две его разновидности: ночной мир и дневной мир. И в каждом из этих двух состояний он представал нам в несколько иных красках, в прямом и переносном смысле этого слова. В **Zelda Gaiden** все немного сложнее. Время здесь течет постоянно и вместе с этим постепенно меняется весь мир. Все дело в том, что, как мы уже успели отметить чуть выше, на эту странную землю вскоре должен упасть ее спутник, и вашей задачей станет предотвратить этот, казалось бы, неотвратимый катаклизм. Но все вышесказанное





совсем не означает, что вам придется закончить игру в строго отведенное для этого время. Обойти такую деликатную проблему Nintendo решила довольно своеобразным образом. В странном мире **Zelda Gaiden** время — это такой же товар, как и все остальное. Иными словами, вы его сможете запросто купить и тем самым оттянуть кончину мира на нужный вам срок. Но это совсем не главный прикол данной игры. Основную долю балаганности в новую игру из серии **Zelda** принесло гипертрофированное использование одного из рядовых аксессуаров Ocarina of Time, а именно масок. Погнавшись за последней модой на расширение границ игрового процесса вместо его углубления, типичными примерами которой стали такие знаковые игры, как Final Fantasy VII, Soul Calibur, Gran Turismo и Sonic Adventure (к ним также можно смело отнести готовящийся в недрах Nintendo суперпроект Donkey Kong 64, который, правда, пока не вышел), дизайнеры новой **Zelda** приняли ее, так скажем, «разнообразить». Это похвальное начинание вылилось в то, что на протяжении всей игры вам будут постепенно открывать доступ к новым маскам, которые будут преобразовывать нашего любимого Линка и давать ему новые возможности. Всего таких масок будет насчитываться около двадцати штук, однако мы пока были ознаком-

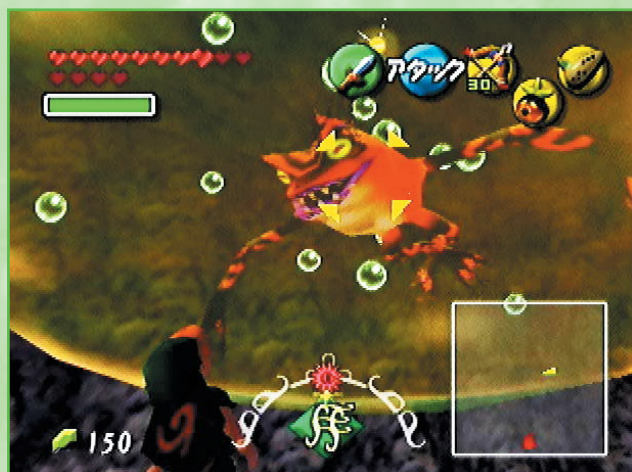


лены лишь с тремя из них. Первая превращает Линка в жителя подводных миров (Zora), даря ему возможность плавать как рыба. Вторая преобразует его в камнедея — жителя гор (Goron), превращая его прямо в какого-то Соника. Кстати говоря, эта его возможность была продемонстрирована в одной из многочисленных мини-игр, которыми будет забита **Zelda Gaiden** до самых краев. В ней вам придется в новом обличье принять участие в гонке против настоящих Goron'ов, но к этому мы еще вскоре вернемся. Третья же маска, превращающая главного героя в «жуткого монстра» по имени Deku Scrub, который в оригинальной **Zelda 64** занимался подпольной продажей различных полезных предметов, даст нам возможность летать. И именно на использовании всех этих масок и будет построен gameplay новой страницы в истории **Zelda**.

Стоит, правда, отметить, что все эти заигрывания с классикой, конечно, выглядят очень весело, однако такое вольное с ней обращение может привести Nintendo к просто непредсказуемым последствиям. Но об этом лучше не думать.

Идем дальше. Вместе с использованием масок непосредственно для прохождения игры эти незаурядные предметы понадобятся нам и для других целей. Например, для мини-

игры, которая будет проходить в подземном мире, где вы сможете увидеть, как Линк превращается в жителя подводных миров (Zora), даря ему возможность плавать как рыба. Вторая преобразует его в камнедея — жителя гор (Goron), превращая его прямо в какого-то Соника. Кстати говоря, эта его возможность была продемонстрирована в одной из многочисленных мини-игр, которыми будет забита **Zelda Gaiden** до самых краев. В ней вам придется в новом обличье принять участие в гонке против настоящих Goron'ов, но к этому мы еще вскоре вернемся. Третья же маска, превращающая главного героя в «жуткого монстра» по имени Deku Scrub, который в оригинальной **Zelda 64** занимался подпольной продажей различных полезных предметов, даст нам возможность летать. И именно на использовании всех этих масок и будет построен gameplay новой страницы в истории **Zelda**.



# Мир ПК

Подписной индекс по каталогу АПР 40939.

## Журнал

## для

## пользователей персональных компьютеров





игр, в набор которых в последнее время стали превращаться самые крупные проекты индустрии видеоигр. Нет, безусловно, какое-то приключенческое ядро в **Zelda Gaiden** все равно останется, однако существует большая доля вероятности, что мы его даже не заметим за всеми этими мини-игрушками и фокусами с переодеванием.

Но даже на этом вся «прикольность» и «примодненность» **ZG** не заканчивается. Вместе с изменениями в игровом процессе в новую Зельду придет и новый дизайн, который только на первый взгляд кажется таким же, как раньше. Ничего подобного! Достаточно повнимательней посмотреть на скриншоты, и вам моментально станет ясно, что следующей весной на N64 выйдет поистине «другая» Зельда, имеющая с *Ocarina of Time* лишь похожее название. А за такие дела какой-нибудь Александр Щербаков может в легкую растерзать кого угодно, не будь он равнодушен к этому Nintendo'вскому сериалу. Нам же это, честно говоря, по барабану — была бы игра хорошей, а уж продолжает ли она дело своей предшественницы по полной

программе или нет для нас практически неважно. Тем не менее, некоторые перемены, которые коснулись мира **Zelda**, все-таки стоит отметить. Если вы еще не забыли, то в данном произведении Линк попадает в знакомый, но какой-то странный мир, населенный не менее странными персонажами (такими как, скажем, злыми, а не добрыми феями). Ну это все мелочи — главное нас ждет впереди. По уже давным-давно сложившейся традиции мир **Zelda** состоял из стандартного набора локаций (лес, королевский замок, озеро, горы, деревня и пустыня), которые с выходом каждой новой серии игры просто становились более детализованными и обширными. Здесь же все не так, ну, или не совсем так. Молодые дизайнеры из Nintendo решили порвать с этой традицией и представить игрокам намного более разнообразный плацдарм для действий, вкупе с новым подходом к его визуальной реализации. Откуда ни возьмись в **ZG** появились новые непонятные локации, созданные в нехарактерном для Nintendo стиле, отчего вся та сказочная, неподдающаяся описанию словами атмосфера, которой славилась эта серия, почему-то сразу улетучилась. Вместо нее в **Gaiden** пробрался дух того самого балагана, о котором я уже не раз вам говорил на протяжении всей этой статьи. И я совсем не

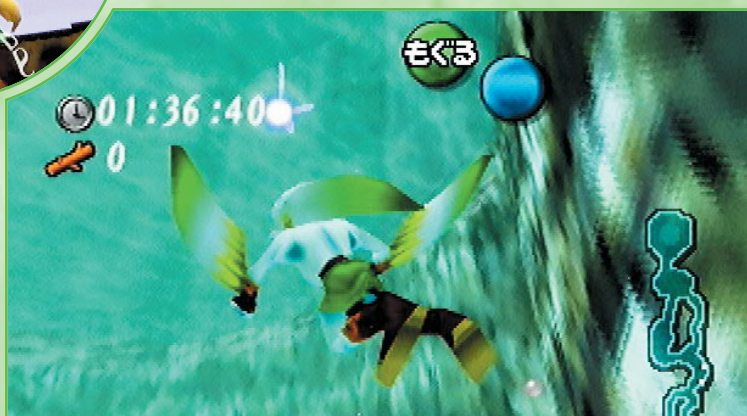
удивлюсь, если в конце концов окажется, что принцесса в этом мире разъезжает на супердеформированном роботе в сопровождении нескольких подруг, с которыми вам придется поочередно познакомиться, а злую

феечку, сопровождающую вас в путешествии, придется выращивать и скрещивать для получения в конце игры какого-нибудь бонуса. Ну а то, что в **Zelda Gaiden** нам придется петь, плясать и играть на различных инструментах, а также рыбачить и кататься на лошадке — это я вам могу гарантировать уже сейчас. В Японии все эти прелести сегодня находятся на пике популярности, и без них уже не обходится ни одна суперхитовая игра.

Перейдем же, наконец, к техническим деталям данного проекта. Точно так же, как *Donkey Kong 64*, **Zelda Gaiden** не будет работать без дополнительного модуля оперативной памяти, который, скорее всего, будет укомплектован с самой игрой. И точно так же, как *DK64*, **ZG** будет использовать эту память не для того чтобы можно было бы играть на высоком разрешении, а для того чтобы стало возможно выводить на экран большее количество объектов и текстур. В результате этого особых изменений в графике по сравнению с *Ocarina of Time* вы в ней, по крайней мере сразу, не заметите. Да и как вы это сможете заметить, если **ZG** будет использовать практически тот же самый движок, что и **Zelda 64**. Да и сама Nintendo 64 оказалась приставкой не резиновой, не в пример какой-то там PlayStation, из которой до сих пор разработчики вытаскивают последние крохи производительности, причем без использования различных расширений памяти и прочей ерунды. Но **Zelda Gaiden** и не обязана поражать нас своими красотами, так как она создается совсем не для привлечения новых игроков в стан владельцев N64, а для того чтобы уже существующим владельцам не было бы резона раньше времени переходить на приставки нового поколения от других производителей, на которых ни зельды, ни ее гейдена они никогда не увидят.

Ну и напоследок хотелось бы отметить, что данная игра была помещена в рубрику «хит» совсем не случайно. И пусть вы в ней и не смогли найти тех слов восхищения, которыми мы обычно осыпаем попадающие туда проекты, этому есть довольно простое объяснение. Какова игра — такова и посвященная ей заметка. Только вот на хитовости такого проекта, как **Zelda Gaiden**, это вряд ли каким-либо образом скажется.

СН PREVIEW





**ЛУЧШИЙ РОССИЙСКИЙ ВЕБСАЙТ  
О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕО ИГРАХ...**



**...ОНЛАЙН**

[www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)



# КРОШКА PING К «ОТЦУ» ПРИШЕЛ

**Ping (англ.)** — время прохождения сигнала от машины до сервера и обратно, мс...  
**«Отец» (жаргон)** — самоназвание «крутых» геймеров на клубных турнирах по Q и SC...

http://www.gameland.ru



**К**аждый пробовавший сетевой режим в любимой игре наверняка помнит, насколько азартнее по сравнению с одиночной игрой протекают такие сражения. Разработчики тоже об этом догадываются и зачастую пытаются реанимировать старые хиты, добавляя к ним мультиплеер (хрестоматийный пример, *SnD*) или создают игровые сервисы, на которых даже в древнюю игру можно сразиться по TCP/IP (например, *Kali*). И все бы ничего, кабы ни Интернет с его непредсказуемыми бурями и штормами (сиречь — обрывами связи — drop out'ами и задержками — lag'ами). С этим приходится мириться как с ненастьем! Зайдешь на любимый буржуазный сервер, Mplayer, например, или в Ультиму, глядь — великоват пинг-то, играть нельзя...

То ли заглядывать попозже, если висишь на «постоянке», то ли переключиться на разок другой, ежели *dial-up'om* каким. Tracer'ом каким (типа UOPing) посмотришь, где, мол, затор-то? Одно дело — если за границей, тут уж ничего не попишешь, а совсем другое, когда на «последней миле», то есть между тобой и провайдером, или на его канале на Европу/США! За что, спрашивается, деньги-то пла-

Что ж, считаем, что теорема доказана. Теперь о крайне неприятном следствии, из нее вытекающем. Если сегодня российским геймерам в Интернете неуютно, то завтра им придется весьма туго. Дело даже не в том, что согласно расчетам на одного «нашего» приходится по 5-6 иностранных бойцов, главная опасность — в стремительной модернизации средств связи забугорных конкурентов. Аналоговые модемы стремительно уходят в прошлое, передовые виды доступа становятся все распространеннее и дешевле, и не за горами тот миг, когда рядовой американец или европеец будет подключаться из дома на скоростях порядка 400-1000 кбод. По цене нынешнего *dial-up'a* в России, а то и дешевле...

1999-ый в этом смысле — год перелома, и в третьем тысячелетии баланс сил в Мировой Паутине может оказаться для нас крайне негативным.

Самое обидное в том, что российские линии связи вполне современные, поскольку Интернет развивался у нас с некоторым опозданием, в силу чего оборудование не устарело или легко модернизируется. Однако это не относится к «последней миле»: старые АТС, медные провода, аналоговые модемы, высокие цены на обычный *dial-up* и совсем уж запредельные на высокоскоростной «цифровой» доступ...

А между тем, геймеры на Западе, подключающиеся из дома, имеют реальный выбор: кабель, DSL, спутник и тому подобные вещи. Вариантов необычайно много, расценки заметно снижаются, и, скажем, спутниковый Интернет уже сегодня вполне сопоставим по цене с кабельным модемом и всего лишь вдвое дороже, чем медленный 56 Кбод доступ.

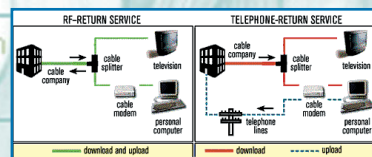
Давайте же прикинем, какая из современных технологий станет основой мультиплеера ближайшего будущего?

Еще не так давно единственным приемлемым решением для скоростного доступа из дома был **ISDN (Integrated Services Digital Network/цифровая сеть с интеграцией услуг)**. Хитрая аббревиатура означала всего лишь то, что на обычную телефонную сеть накладывалась цифровая сеть, что позволяет вести обмен не только голосовыми сообщениями, но и данными. Обмен по **ISDN** осуществляется с более высокими скоростями и большей надежностью, чем с помощью самых скоростных аналоговых модемов. Технология **ISDN** обеспечивает передачу со скоростью 64 Кбод при одном и 128 Кбод при двух каналах связи.

Увы, но **ISDN** не оправдал возлагаемых на него надежд. Достаточно дорожное удовольствие (модем/адаптер от 170 до 400 долларов) в сочетании с капризной установкой и долгим отсутствием единого стандарта не позволили ему де-факто стать основой скоростной связи. И теперь взоры игрового сообщества с надеждой обращены на новое поколение технологий: кабельные модемы, различные модификации **DSL (digital subscriber lines/абонентские цифровые каналы)** и спутниковый доступ.

Наиболее предпочтительными выглядят сегодня позиции кабельного доступа в Интернет — около 500000 человек в США уже пользуются этой современной технологией (или 3% от 15 миллионов американцев, имеющих доступ в Сеть из дома). Теоретический предел скорости для коаксиального кабеля — это 30 Мбод, что всего лишь в... 535 раз быстрее 56-кбодных модемов и в 234 раза производительнее двухканального **ISDN** адаптера. Для сравнения уместно привести данные для привычных в офисе линий **T1** и **T3** — 1,5 и 44 Мбод соответственно.

Еще одним аргументом в пользу кабеля стала простота установки оборудования у пользователя и постоянное соединение с Интернет при свободном телефоне (в случае симметричного подключения...). Увы, есть и минусы — малая распространенность этого



вида доступа. Если в данной местности кабель еще не функционирует, то ничего не попишешь, придется сидеть на **ISDN**.

Раз мы опять упомянули **ISDN**, то немного утешу отечественных геймеров. В отличие от Европы, где, на-

Если сегодня российским геймерам в Интернете неуютно, то завтра им придется весьма туго. Дело даже не в том, что, согласно расчетам, на одного «нашего» приходится по 5-6 иностранных бойцов, главная опасность — в стремительной модернизации средств связи конкурентов. Передовые виды доступа становятся распространеннее и дешевле, и не за горами тот миг, когда рядовой американец или европеец будет подключаться из дома на скоростях порядка 400-1000 кбод.

пример, **ISDN** доступен почти повсеместно, в США он сегодня возможен лишь на 20, а по другим данным, на 50% территории. Ну а кабель в Америке еще большая редкость! Так что многие американские игроки, как и мы, обречены на утомительные дозвонки до провайдеров, чтобы на скорости в 33-56 кбод появиться на просторах Мировой Паутины.

Другой минус кабельного соединения заключается в чувствительности к качеству «железа» и количеству пользователей, сидящих на одном кабеле. Если кабельный модем (200-300 долларов) и **Ethernet** карта не согласованы, а кэзеров много и все они активны, то фантастические 30 Мбод на глазах усыхают до значений, близких к предельным для **T1** — 3-1,5 Мбод...

Тем не менее, плюсов у кабеля, несомненно, больше, и среди них есть особенно важный для онлайн-геймера — симметричность кабельного подключения (в смысле одинаково быстрой передачи данных от игрока к провайдеру и обратно; если провайдер не решил по-другому...). Это крайне важно для онлайн-жизни и гарантирует быструю и плавную, без «затылков», игру. Многие профессионалы, например, безызвестный **Immortal** из **PGL (www.pgl.com, CN №47/99)**, строят свою «кваковскую» карьеру на кабельном доступе и, кстати, весьма успешно.

Другая альтернатива для геймера носит имя **DSL**. Под этой аббревиатурой скрывается стандарт налаженной цифровой, физическую основу которого составляют, внимание, — обычные телефонные линии! Благодаря тому, что в случае **DSL** применяется цифровой, а не аналоговый способ передачи данных, то



**Вечный спор: что важнее для победы — игровой талант или маленький ping?**  
 Оба мнения имеют горячих приверженцев, но истина, как это всегда бывает в жаркой дискуссии, ускользает. Хотя прямую связь между высоким местом в рейтинге и отменной связью не заметит только ленивый.

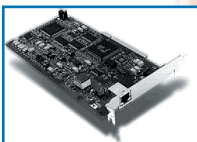
тим? Где ж мои 56,6 кбод-то?

Что ж, и проблема «последней мили», несомненно, важна, и скорость доступа хорошо бы иметь побольше... Но это лишь две составляющих головной боли сетевого игрока, который честно выходит в Интернет из дома, не в пример задавакам, появившимся в Сети на скоростных офисных линиях за счет фирмы. Еще — где взять деньги на оплату высокоскоростного подключения? И, конечно же, вечный спор: что важнее для победы — игровой талант или маленький ping?

Оба мнения имеют горячих приверженцев, но истина, как это всегда бывает в жаркой дискуссии, ускользает. Хотя прямую связь между высоким местом в рейтинге и отменной связью не заметит только ленивый. Загляните на любой игровой сервер, где ведется учет победителей с одновременной регистрацией ping'a, полюбопытствуйте и списком проигравших. Не забудьте уточнить, какой величины ping был у аутсайдеров. Этот сложный эксперимент докажет — с по-настоящему Большим Ping'ом на победу не надейся!

Это нехитрое исследование ведет к однозначному выводу — помимо лишнего стрейфа, оптимального config'a, подключенных «трениров» и свежайших читов, международному геймеру-победителю как воздух нужна надежная, быстрая связь, не хуже, а то и лучше чем у конкурентов!

**Теоретический предел скорости для доступа в Интернет по коаксиальному кабелю — это 30 Мбод, что всего лишь в... 535 раз быстрее 56-кбодных модемов и в 234 раза производительнее двухканального ISDN адаптера. Для сравнения уместно привести данные для привычных в офисе линий T1 и T3 — 1,5 и 44 Мбод соответственно...**



U.S. Robotics® Cable Modem  
**VSP** [Internal]



Coming Soon

**Gold Dial** is a free Internet service where all you pay is the cost of a local call when you are online. No subscription fee, no registration fee, no hidden extras. All you have to do is download this file and get surfing!

**FRIL** - Subscription and registration  
**FRIL** - UNLIMITED online access  
**FRIL** - 5 personal e-mail accounts @egomaniacs.com  
**FRIL** - 15MB of personal or business web space  
<http://your.site.egomaniacs.com>  
**FRIL** - Special access to Europe, M&T, Net and GamesZone, this will give you low latency gameplay  
**FRIL** - 14/4/15 and Outlook Express support  
**FRIL** - Access to over 25000 newsgroups  
 Local call rate access anywhere in the UK  
 Support available 24 hours a day, 7 days a week 0900 290 9103



Благодаря тому, что в DSL применяется цифровой, а не аналоговый способ передачи данных, достигается скорость в более чем 6 Мбод, к тому же телефонная линия остается доступной для обычных голосовых переговоров. Определенное неудобство DSL-доступа для геймера проистекает из асимметричности подключения — данные с компьютера пользователя «уходят» всего лишь со скоростью 640 Кбод.

Скорость передачи достигает более чем впечатляющих 6 Мбод, к тому же телефонная линия остается доступной для обычных голосовых переговоров. Обратная сторона суперскорости — сложность установки оборудования на клиентской стороне, сравнимая с таковой для ISDN. Еще одно неудобство DSL для геймера проистекает из асимметричности подключения — данные с компьютера пользователя «уходят» всего лишь со скоростью 640 Кбод. Что, впрочем, не так уж и мало... Хотя DSL, в отличие от кабеля, использует имеющиеся телефонные линии, распространенность этого доступа в тех же США на порядок ниже — около 50000 абонентов. Переход с аналогового подключения (от нуля до 20\$ в месяц за Unlimited доступ) на DSL обойдется в дополнительные 20-30 долларов ежемесячно плюс 50 долларов за подключение. Вполне разумная сумма, даже по отечественным меркам, правда, DSL-модем может стоить дорого — до 300 долларов, да и единый стандарт (де-факто — это G.lite) все еще не утвержден. Что касается реальных «игровых» скоростей DSL доступа, то по протоколу G.lite максимум — это 1,5 Мбод, что, конечно же, заметно ниже реальных скоростей кабеля.

Словосочетание «спутниковый доступ в Интернет» звучит для многих все еще очень экзотично и ассоциируется с космическими же ценами. Давайте на примере США (опять же...) посмотрим, во что это выливается...

Оборудование (тарелка, ресивер...) и установка (требуется прямая видимость на спутник!) обойдутся в 400-900 долларов, что немало. Однако, ежемесячная

плата за DirecPC или DirecDuo — это торговые марки спутникового доступа — всего 30 долларов, что просто прекрасно, но... это, улы, последняя хорошая новость для геймера о «космическом Интернете».

Доступ через спутник происходит со скоростью 400 Кбод, что в несколько раз медленнее и кабеля, и DSL, но существенно быстрее ISDN. Но главная проблема в тотальной асимметричности: спутника: 400 Кбод — скорость загрузки из WWW, а вот для отправки данных в Сеть требуется обычный аналоговый dial-up со всеми своими прелестями — дозвоном, задержками сигнала и обрывами связи.

Увы, очевидно, что спутниковое подключение — не лучший выбор для онлайн-игр, и основное соперничество за геймеров в новом веке развернется между кабелем и разными вариантами DSL.

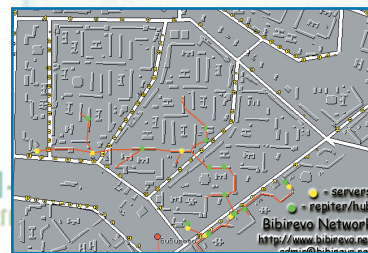
Что ж, все перечисленные «радости» обретаются, как говорится, «у нас». А «у нас»? Давайте вместе прикинем, во что обойдется в России (а точнее — в Москве) описанные выше варианты высокоскоростного доступа в Интернет и потянет ли их отечественный геймер (для сравнения в скобках данные для США)?

Вот, например, ISDN. Начинаем считать: модем (адаптер) для одиночного компьютера — 230 долларов (там — от 170), установка — 250\$ за канал в 64 Кбод и 500\$ — за 128 Кбод (50 долларов за любое подключение), плюс 90-120\$ ежемесячная абонентская плата (20-40 долларов). За первый год не самого высокоскоростного доступа в России придется отдать полторы-две тысячи долларов. Многовато, ведь в Америке можно уложиться в 460...

Кабель? Увы, он обойдется куда дороже: подключение — минимум 200 долларов, абонентская плата — 200-900 долларов ежемесячно, да еще и с дополнительной по-мегабайтной «наценкой» за превышение трафика (0,1-0,07 \$/Мб). Вряд ли найдется много геймеров, кому такие траты будут по карману.

Ну а спутниковый доступ (совсем не лучший выбор, как мы выяснили), хоть и доступен на большей территории России, но потребует около 2000 долларов инвестиций в оборудование и его установку (менее 900 — в США) и минимум еще сотню ежемесячно абонентской платы...

Единственной реальной альтернативой аналоговым



модемам при «домашнем доступе» является сегодня локальная сеть, организованная живущими по соседству геймерами, и подключенная к Интернет через оплачиваемый в складчину высокоскоростной канал. Удовольствие это, можно сказать, доступное — в моем доме подключение (включая Ethernet адаптер) стоило 200 долларов, а абонентская плата за пользование ЛВС и неограниченный доступ в Интернет составляет 45 долларов в месяц. Похожие расценки существуют в Митино и Бибирево. Скорость связи позволяет иногда качать файлы до 15 Кбайт/с (Кбайт в секунду, а не Кбит/с...), да и все остальное, касающееся онлайн, включая свободный телефон и отсутствие «дозвона», вполне устраивает. Но как народу на канале прибавляется, то и скорость резко падает...

Каков же вывод?

Он — грустный. Похоже, в новом тысячелетии (а до него всего лишь дней сто, не так ли?) все больше и больше западных геймеров будет подключаться из дома на самых высоких скоростях — по кабелю или DSL. Но вот много ли таких счастливыхчиков найдется в России?..

СИ-ONLINE

Доступ в Интернет через спутник происходит со скоростью 400 Кбод, что в несколько раз медленнее и кабеля, и DSL, но существенно быстрее ISDN. Но главная проблема в асимметричности линии связи: 400 Кбод — скорость загрузки из WWW, а вот для отправки данных в Сеть требуется обычный аналоговый dial-up со всеми своими прелестями — дозвоном, задержками сигнала и обрывами связи...

## ВАША ДОРОГА В МИР INTERNET!

Подключение к Интернет по коммутируемым телефонным линиям  
Подключение к Интернет по выделенным линиям и цифровым каналам  
Разработка веб-представительства компании в сети Интернет  
Хостинг - размещение и поддержка вашего сайта в Сети  
Проведение рекламных кампаний по продвижению услуг вашей фирмы

**DataForce**  
Internet Service Provider

103473, Москва 3-й Самотечный пер. 11  
Проезд: м. Новослободская  
Тел. (095) 755-9363 Тел./факс (095) 288-9340

<http://www.dataforce.net>

e-mail: [info@dataforce.net](mailto:info@dataforce.net)



# SANCTUM: ВЕЛИКИЕ ВОЙНЫ МАГОВ

Sanctum (англ) — святилище, рабочий кабинет ученого

**М**ы не откроем большой тайны, сказав, что карточные стратегии пользуются большой популярностью в «забугорье». Зародившись как жанр настольных игр, они, при первой же возможности, оккупировали и мир виртуальный. До последнего времени наиболее удачной компьютеризацией являлся шедевр Microprose — Magic the Gathering. Однако теперь на его лавры покусается и дитя онлайн — Sanctum, творение компании Digital Addiction.

Цель игры проста — захватить Святилище (Sanctum) соперника при помощи натренированных войск и боевой магии. Воинов (мечников и лучников) нужно вербовать в своей крепости, а также в оккупированных городах. Каждый из противоборствующих игроков-магов имеет комплект волшебных карт, позволяющих вмешиваться в ход битвы, вызывая монстров, снабжая воинов особыми способностями, изменяя свойства местности и т.п. Словом, сражения предстают весьма и весьма необычными и увлекательными.

Жаль, но одновременно участвовать в сражении могут только два соперника. Хотя проводимые периодически турниры делают этот недостаток не столь существенным.

## СЧЕГО НАЧАТЬ?

Прежде чем начать осваивать мир Sanctum придется

либо скачать пару десятков мегабайтов игры (<http://sanctum.digitaladdiction.com>), либо просто приобрести номер «Страны игр» с компакт-диском.

При регистрации нового аккаунта требуется выбрать не только уникальное имя и пароль, но также Дом магии (об этом чуть позже) и аватар — иконку, которая будет служить виртуальным лицом в Sanctum. Также придется ввести e-mail и день рождения (но на подарки к нему рассчитывать не стоит).

После регистрации пароль и инструкции высылаются по электронной почте, так что не стоит использовать вымышленный e-mail, а если уж совсем неможете давать незнакому кому родной адрес — заведите себе бесплатный, к примеру, на <http://www.mail.ru>. Кстати, при желании пароль можно потом и сменить.

Итак, все готово к игре. После запуска Sanctum игрок попадает в Главную залу (Great Hall), где можно пообщаться с соперниками и, разумеется, поспрашивать с ними.



## THE GREAT HALL

В Главной зале находятся порталы в различные виртуальные миры, в которых и обитают игроки. Ну а если изъясняться попроще — это страничка чатов, где можно поболтать с другими любителями игры и выбрать партнера по сражению.

В окошке слева виден список значков-аватаров игроков, находящихся в чате в данный момент. Для того чтобы пообщаться с конкретным человеком, следует кликнуть на его аватар. А двойной клик подобен броску перчатки для вызова на поединок.

При этом право выбора оружия, как ни странно, за вызывающим. В том смысле, что он выбирает параметры игры — ранговая или нет — и определяет время, отпущенное игрокам для ходов. Соответственно, если вызывают вас, открывается диалоговое окошко, в котором можно отказаться или принять приглашение к дуэли, а также предложить свои условия проведения сражения.

Последнее приготовление к битве — решение, с какой из колод карт участвовать в битве. Sanctum автоматически создает колоду при самой первой игре, и ее можно использовать в будущем. Однако можно (и нужно) собирать наборчик собственного приготовления.

## ОСНОВЫ

Вообще-то выбор возможных действий в Sanctum не богаче, чем выбор блюд в школьной столовой — набрать рекрутов, переместить войска и, наконец, приме-

нить магию.

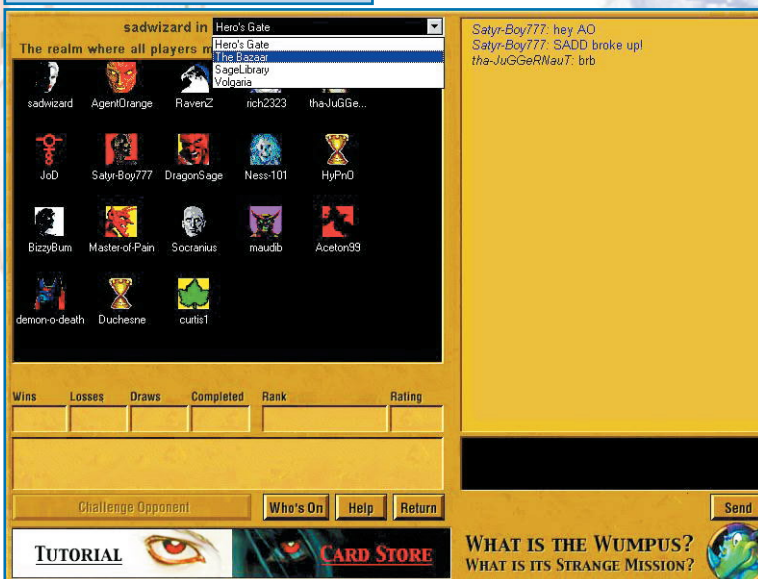
Ваш родной Sanctum находится в нижней части игрового поля (отгадайте, а где же тогда база противника?). Окошко в левой части экрана изображает местность, выделенную на игровом поле, и если на ней находится отряд — его состав. Клик на Sanctum или город позволяет узнать, сколько ждать производства нового бойца. Когда новый рекрут готов, ему следует определить специализацию. В городе можно тренировать мечников и лучников, а в Sanctum еще и адептов магии, каждый из которых «генерит» по одному очку маны (адепты в боях участвовать не могут!). Чтобы назначить специальность подопечного, следует перетащить его мышкой на соответствующий значок (стрелы, мечи или ману определенного типа).

Города также вырабатывают по одному очку маны. Ее тип выбирается при оккупации. Кроме того, некоторые карты приносят игроку дополнительные маносисточки.

Цветные полоски в левом верхнем углу как раз показывают суммарные мощности манозаготовок. Жаль только, что в мире Sanctum'a не создали корпорации «РАО ЕС», а потому не истраченная за ход магическая энергия, как ни жаль, просто пропадает.

Но, как говорил Берия, «наше главное богатство — кадры». Ведь цель игры — не поднятие уровня производства магии до небесных высот, а оккупация Sanctum'a соперника. А этого можно достичь лишь при помощи верных солдат или вызванных монстриков (монстрики могут только уничтожать врага, но не штур-

Great Hall: привет, чатлане!



Платформа: PC

Жанр: on-line карточная стратегия

Издатель: Digital Addiction

Разработчик: Digital Addiction

Требования к компьютеру: Pentium, Windows 95/98/NT, 24Mb RAM, 1Mb video RAM (800 x 600).

Количество игроков/Сеть/Интернет: 0/0/2

Интернет: <http://www.digitaladdiction.com>

Оценка: 6.0 V[2] S[1] I[1] G[2] O[1] A[1]

Достоинства: сбалансированность, встроенное обучение азам игры в оффлайне.

Недостатки: ограниченные возможности для бесплатной игры.

Резюме: обязательно попробовать! хоть раз...

Альтернатива: Magic the Gathering



мовать города). Потому важным элементом игры является маневрирование войсками.

Первый шаг к победе — захват близлежащих городов, увеличивающих поток рекрутов и маны. Для того чтобы отдать приказ к продвижению армии, достаточно мышкой перетащить нужный отряд на соседнюю клеточку игрового поля. Если не применять специальную магию, воины могут двигаться только на одну клеточку за ход. И еще одно «но» — нельзя уменьшать отряд, разбив его на несколько небольших. Каждый воин приписывается к своей группе «пожизненно».

Через некоторые территории войска продвигаться не могут. К примеру, если у расы, из которой комплектован отряд, нет способности передвигаться по воде, и вы не применили соответствующие заклинания, пытаться пересечь озеро или речку бесполезно.

Советую быть повнимательнее с магией — как-то, помнится, стояли мои боевики рядом с **Sandtum** ом врага, и я, предвкусив победу, применил магию **Forced March**, не удосужившись дважды кликнуть на эту карту, чтобы почитать описание ее эффекта. В результате отряд торжественно вошел в столицу врага и... под барабанный бой прошел дальше, на следующую клеточку. Слава Богу, соперник не предвидел подобного и, безвольно ожидая погрома, даже не попытался отправить войска на подмогу.

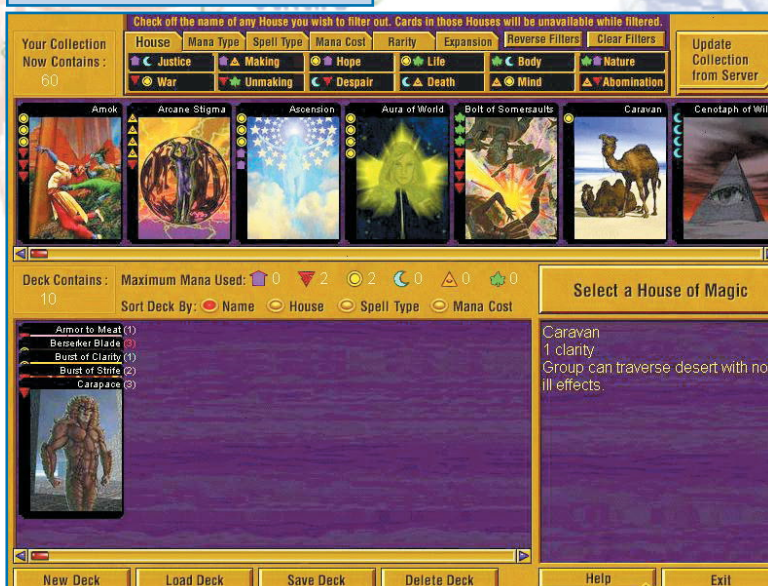
В верхней части экрана отображаются пять магических карт, выбранных компьютером наугад из боевой колоды. Если маны достаточно (а на каждой карте отмечено, сколько и какого типа требуется для заклинания...), их можно использовать, в зависимости от типа заклинания, перетащив карту на отряд, город, конкретного бойца или территорию.

Некоторые карты глобального действия, например, создающие источники маны, для активизации нужно перетащить на изображение земного шарика в правой верхней части экрана. Ну а когда ясно, что карту использовать не удастся — к вашим услугам «мусорка» внизу. Завершается ход нажатием кнопки **Confirm Orders**. И т.д. и т.п., до полной победы... поражение или согласия на ничью (предложить ничью можно выбрав соответствующий пункт в меню, вызываемом нажатием на кнопку в правом нижнем углу).

Дома магии и боевая колода

Благодаря карточной магии бои в **Sandtum** совершенно непредсказуемы. Ведь в момент выбора своего заклинания неизвестно, что применил противник. Доходит до нелепого — противоборствующие армии стоят у ворот обоих **Sandtum**ов. Один из противников, предвкусив победу, применяет заклинания, делающие его армию непобедимой, а второй — применяет дезориентирующее заклинание, в результате чего армия врага топает в диаметрально противоположном направлении (кстати, именно это произошло с моим соперником в самом первом бою). И привел этот пример я вовсе не из бахвальства, а чтобы показать, как важно правильно

Создаем «правильную» колоду



составить свою боевую колоду.

Комплект карт игрок получает сразу после создания аккаунта. Он зависит от выбранного Дома магии и состоит из 60 карт.

Выбранный Дом магии (всего их двенадцать) определяет очень многое. Во-первых, те карты, которые можно использовать — каждый Дом магии активно использует ману лишь двух типов из шести существующих (**Order** (фиолетовый), **Strife** (красный), **Clarity** (желтый),

О поле, поле, сейчас тебя всеем мертвыми костями

**Mystery** (голубой), **World** (зеленый) и **Will** (оранжевый)). А во-вторых — характеристики и способности рекрутов (см. Таблицу).

Однако вернемся к колоде. Из полученного комплекта для битвы необходимо составить колоду не менее чем из тридцати карт. Это можно сделать автоматически, но все же лучше выбрать смертоносный расклад самому, используя доступную из главного меню функцию **Build deck** — удобный инструмент, снабженный многочисленными фильтрами, позволяющими упорядочивать базовый набор карт на свой вкус.

К выбору карт нужно подходить довольно взвешенно, стараясь не сильно разнообразить требуемые для использования заклинания типы маны. Стоит ограничиться двумя, присущими данному Дому. И добавить в комплект несколько самых сильных карт, требующих иную ману. Кроме того, не имеет смысла составлять колоду из мощных заклинаний, требующих много маны, ведь в начале игры ее генерится совсем мало.

Ограничений по использованию карт не очень много. Самое главное — одновременно на игровом столе может лежать не более четырех одинаковых карт. Нужно также учитывать, что не все заклинания суммируются, и потому стоит разборчиво использовать одинаковые заклинания на одну и ту же цель.

Отдельно остановимся на заклинаниях, призывающих монстров. Увы, маги мира **Sandtum** — явные недоучки и не могут контролировать своих жутковатых союзников, которые начинают самостоятельно передвигаться по карте, нападая на войска врага.

Некоторые монстры «территориезависимы» и не могут покинуть квадрат 3х3 с центром в точке своего появле-



Дом	Типы маны	Рекруты	Способности рекрутов
Body	World/Mystery	Cyclops	9 хитпоинтов
Mind	Will/Clarity	Djinn	Перемещение по воде
Nature	World/Order	Satyr	+1 при первом попадании стрелой
Abomination	Will/Strife	Imp	+1 при первом попадании мечом
Life	Clarity/World	Elf	+1 при первом попадании стрелой
Death	Mystery/Will	Keeper	+1 при первом попадании мечом
Hope	Clarity/Order	Vision	Перемещение по воде
Despair	Mystery/Strife	Shadow	Перемещение по горам
Making	Order/Will	Dwarf	Перемещение по горам
Unmaking	Strife/World	Misfit	9 хитпоинтов
Law	Order/Mystery	Gargoyle	9 хитпоинтов
War	Strife/Clarity	Human	+1 при первом попадании мечом

ния. Они не могут такие захватывать города и уж тем более Sanctum. Ветеранами они тоже стать не могут. И, наконец, животрепещущий вопрос — что будет, если война затянется и колода исчерпается? А собственно говоря, ничего особенного — обыкновенная масорубка: сталь — против стали, «до победного»...

### ЛОЖКА ДЕГТЯ В БОЧКЕ МЕДА

К сожалению, Sanctum не лишен недостатков. Так, управление аккаунтом несколько дезориентирует — все

изменения, включая смену пароля и аватара, можно делать только выйдя из игры и зайдя через Интернет на сайт Sanctum.

Но что более неприятно — нашему, предпочитающему по понятным причинам халая, игроману не удастся насладиться всеми возможностями игры.

Во-первых, бесплатно дается лишь базовый набор карт числом 60. Неплохо для ведения локальной войны, но карты весьма посредственные для борьбы с противни-

ком, прикупившим более мощное «оружие». Причем по вполне умеренным для забугорника ценам, к примеру, один комплект из десяти карт стоит \$2, а цена смертоубийства из 150 потянет на \$20.

А во-вторых, участвовать в рейтингах разрешается только тем, кто закупился картами на \$19. Причем платить — только при помощи кредиток. Хотя и здесь можно преуспеть, купив базовый комплект и далее составив колоду, меняя картами с другими игроками.

И последнее — размеры игры. Не каждый из нас в состоянии позволить себе роскошь скачать файл в два десятка мегабайт.

А на прощанье я скажу...

Конечно, Sanctum не является идеальной карточной стратегией. Однако, при всех его недостатках, он вполне может претендовать на лавры наиболее удачного проекта в данном жанре. Как говорится — лучшие рекомендации собаководов... вернее — игроманов.

В заключении хотелось бы выразить особую благодарность маркетинг-менеджеру Digital Addiction — Marcus'y D'Amelio, любезно предоставившему последнюю версию игры для размещения на CD «Страны игр» и терпеливо отвечавшего на наши многочисленные вопросы.

СИ-ONLINE

# KINGDOM OF DRAKKAR

**П**очему так любят RPG? Среди наиболее весомых причин то, что эти игры позволяют проявлять творческие способности (например, в создании персонажей, исследовании фантазийных миров...). Повальное увлечение ролевыми в онлайн-

не медленно, но верно ведет нас к новому RPG-шному буму...

Наряду с уже ставшими RPG-«китами» (Ultima series), недавно появившимися (Might & Magic VI, Baldur's Gate, Diablo II, EverQuest и др.), а также находящимися в разработке и обещающими «потрясти мир» продуктами (Asheron's Call), существуют игры второго плана, которые,

особенно вроде бы не выделяясь, привлекают и еще долго будут привлекать внимание поклонников жанра. К ним и относится Drakkar.

Загрузив установочные файлы (запастись терпением!), заведя account/password и придумав ник, попадаешь в бесплатную пробную версию (trial) для начинающих — Web Drakkar. Здесь предусмотрено все, чтобы новички могли освоиться, получить необходимые знания, навыки и уровень мастерства, необходимый для игры на более сложных уровнях. После того как опыт приобретен, можно переходить в основную версию игры по

имени Kingdom of Drakkar (которая, увы, платная — 9,95\$ в месяц). Размещена она в самом обитаемом из миров Вселенной AD&D — Forgotten Realms, т.е. в Затерянных королевствах.

Графически игра выполнена на уровне стандартов начала девяностых, с плоской двухмерной местностью, хотя персонажи и предметы прорисованы четко и узнаваемо. Но за счет упрощения графики (или вопреки?) создан разнообразный и обширный игровой мир.

Сюжет по сравнению с графикой представляется более ярким и запоминающимся. Где-то в далеких землях находится Королевство Drakkar, раздробленное во время правления последней Императрицы (которая и привнесла Зло в Королевство) на феодалы. С тех пор Drakkar изобилует опасными созданиями, которые не только яростно защищают сокровища, но и жестоко нападают на жителей королевства. Здесь вы встретитесь с троллями и гоблинами, с орками и троллями, а также с прочими «милыми созданиями», типичными для классических RPG. Одни из монстров владеют оружием, тогда как другие могут использовать свой разум с разрушительной силой. Искатели приключений приходят в эти края, чтобы найти удачу и, если повезет, построить собственные феодальные владения. Естественно, что при этом они вынуждены бороться с «негостеприимными аборигенами» и защищаться всеми доступными средствами. Чтобы одолеть врагов, надо пройти с огнем и мечом (при этом не забывая про магию!) по многочисленным подземельям, лесам, полям и горам. Не обошлось здесь, конечно же, и без квестов: придется решить немало головоломок, прежде чем удастся достичь своих благородных целей. KoD — игра многопользовательская, а потому во время странствий встретится немало других путешественников, которые могут помочь в бою.

Типичной в Drakkar'e является генерация персонажа: начиная от вора (Thief) и заканчивая врачом (Healer). В зависимости от выбора, герой будет иметь кое-какие особые навыки и умения. В основу игрово-

Платформа: PC  
Жанр: RPG  
Разработчик: Tantalus  
Требования к компьютеру: 486/66, Win'95, 16 MB RAM, SVGA, 40MB на диске  
Интернет: www.mpgn.com  
Количество игроков: неограниченно

го процесса положена традиционная система тренируемых с ростом опыта умений (skills). Для успешного выживания необходимо развиваться и повышать квалификацию, овладевая различными видами боевых искусств, приобретая магические знания, а также оружие, доспехи и разные полезные мелочи. При этом, как всегда, денег мало, и нужно тщательно планировать расходы и при необходимости суметь пополнить свой кошелек (для чего нужно не только грамотно покупать, но и выгодно продавать...). В городе Nork (где вы, собственно, и путешествуете) есть банки, в которых хотя проценты и не начис-

ляют, но развить деньги можно... Управление в KoD'e чрезвычайно просто: все команды выполняются мышью. Система общения представлена обычным разговором (Talk) и криком (Yell), а «осуществляется» набором с клавиатуры. Уже доступна и новая версия — Drakkar II с улучшенной графикой и расширенными игровыми возможностями. Следует учитывать, что эта игра находится в состоянии альфа тестирования и при этом также не бесплатна (те же 9,95\$ в месяц). В Drakkar II повышены и технические требования к «железу»: P120 MHz (больше — лучше), 32MB RAM, 200Mb на диске, 24-bit видео карта.

...Возможно, кому-то покажется, что игра не представляет ничего выдающегося, с обычным сюжетом, характерным для RPG. Но, положив руку на сердце, много ли нового появляется в нашем подлунном мире? Как утверждают священные книги — все повторяется, а потому Drakkar, уже занявший свою нишу и имеющий немало поклонников во всем мире, наверняка понравится и российским любителям и знатокам ролевиков. Впрочем, последнее слово, как всегда, за геймерами...

СИ-ONLINE





# УЛЬТИМА БЕСПЛАТНО?! NO PROBLEMS!

**Э**х, куда мы без Ультимы! К таким играм привыкаешь, как к наркотику. Хорошо, если возможность платить за онлайн-игру есть, ну а если это не под силу? Правильно, мы перебираемся на бесплатные сервера. Которых, кстати, не так уж и мало.

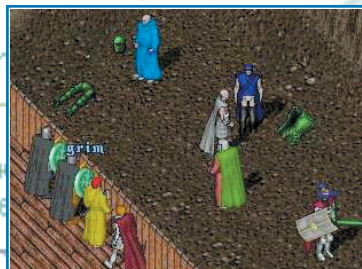
Опять вопрос — как найти эти самые бесплатные сервера?

Можно, например, с помощью AltaVista, набрав Shards+UO, Ultima и т.д. Или сразу зайти на <http://www.menasoft.com/uss>. Тут имеется все, что может нас заинтересовать. Что ж, сервер мы нашли! Но интересно, лучше ли он или хуже «официальных» серверов? Скажу сразу, что немногие из «шардов» достойны внимания геймеров. На мой взгляд, лучший бесплатный сервер Ультимы — это **Zulu Hotel** (<http://24.65.233.228/uo/>), ведь многие остальные сервера без добавлений, а на некоторых вообще в живых только один город...

## Популярные «шарды»:

Apocalypse <http://the-egg.net/apocalypse/>  
Fractured <http://fractured.anarchylink.com/>  
TQPS Australia <http://203.29.37.36/>

расти (мое личное мнение, что за убийство дракона лучше получить одну хорошую вещь, чем кучу сундуков с разным хламом...). Помимо брони, есть множество оружия, которое можно найти в монстрах или купить на



В должное время народа на сервере хватает. Бывают и конфликты!

черном рынке вместе с оружием.

Также на **Zulu Hotel** имеется подземелье для newb'ов (начинающих), где есть шанс хорошо заработать и прокачаться.

Создано несколько новых монстров: Дракула (из него выпадает черный плащ), Вампиры (мужик и баба), Франкенштейн, Невидимый человек, Мумия, Привидения (мужик и баба) — все они довольно-таки сильные, но и добыча из них велика!

«До кучи» добавьте новых NPC, а также то, что можно сразу пойти воевать и не надо развивать бесполезные навыки, так как на **Zulu Hotel** силу, выносливость и интеллект можно сразу поставить по максимуму!

На **Zulu Hotel** не работают читерские программы типа **UO Extreme** и т.п., да и сама игра получается такой, что в них нет необходимости. Интерфейс сделан более удобным. Например, для того чтобы «кастовать спеллы», не надо прятать оружие.

Лагов на сервере немного, но все же бывают. Присое-



диниться к серверу может любой желающий, надо лишь написать письмо **Game master'y** и скачать **login.cfg**. Вскоре вы получите письмо с личным логином и паролем. До встречи!

## OT DOLSER'A (EGN 57271):

**Zulu Hotel** произвел на меня хорошее впечатление — ухоженный мир, быстрый доступ, автоматическая регистрация учетной записи (**account'ea**). Из минусов — колебания народонаселения: от густо (в избранных местах), до пусто (повсеместно...). Впрочем, есть часы, когда народ присутствует почти наверняка (ближе к 4-6 утра по Москве). А если заранее договориться с друзьями и в особенности с врагами, то трудностей с



Новые монстры

этим вообще не будет... Однако для бесперебойного подключения к этому серверу следует аккуратно выполнить кое-какие рекомендации.

Прежде всего, раздобыть свою копию **Ультимы Онлайн**, следует полностью пропатчить ее (до 38-й версии) на официальном сервере **Origin**. Дело это небыстрое, но, к счастью, совершенно бесплатное. Патчей с момента выхода **Ультимы** набралось немало, и если хотя бы

Established Shard's	Admin Contact	Server Type	Application Process	Age of Shard	Server Location
<i>Odyssey</i>	Aron	Role	Auto	Established	Taiwan
<i>The Old World</i>	Tempus	Role	Manual	Established	Germany
<i>The Forgotten Lands</i>	Gabby	Role	Manual	Established	Idaho
Establishing Shard's	Admin Contact	Server Type	Application Process	Age of Shard	Server Location
<i>Epsilon</i>	Clanith	Role	Manual	Establishing	Nebraska
<i>Miratos</i>	Midnight	Role	Manual	Establishing	Houston
<i>Mystara</i>	N/A	Role	Manual	Establishing	Brazil
<i>Lusitania</i>	Shadvar	Role	Auto	Establishing	Portugal
<i>Labyrinth - The Ninth Hell</i>	Darius	Role	Manual	Establishing	Canada
New Shard's	Admin Contact	Server Type	Application Process	Age of Shard	Server Location

Шарды живут и процветают!

А вот на **Zulu Hotel** есть новые монстры, оружие, броня, подземелья, что, мягко говоря, «не портит игру», к тому же **Game master'a** постоянно улучшают свой сервер. Хотите пример из жизни? Пожалуйста! Например, идешь по подземелью, убиваешь драконов: одного, второго, третьего... Глядь, а в третьем-то лежит сверкающий Драконий Шлем, увеличивающий броню! Или, скажем, завалил **Wyrm'a** (это домашнее животное такое) и находишь в нем щит, опять же усиливающий защиту. Конечно же, убивать **Wyrm'a** или дракона одному нелегко, так что вещи приходится делить с напарником! Но, с другой стороны, основную массу магических артефактов можно получить и за выполненные квесты. Для любопытствующих привожу Таблицу «Новых магических вещей» с расценками и из кого их можно выт-

AC бонус	Тип	«Цвета»	Из кого «выпадают»	Покупка	Продажа
+5	(defense)	048D	Orc Lords, Ogre Lords, Lich Lords	3000	6000
+10	(guarding)	0485	Drakes	5000	10000
+15	(hardening)	048E	Wyverns	7500	15000
+20	(fortification)	0487 (dragons)			
0488 (daemons)	Dragons, Daemons	10000	20000		
+25	(invulnerability)	0486 (phoenix)			
048F (balrons)	Balrons, Phoenix	15000	30000		
+30	(godly)	0483	Wyrm, Ancient Wyrm	25000	50000

Вырежи купон и получи в клубе **"ОРКИ"** 1 час игры **БЕСПЛАТНО!**

Клуб работает круглосуточно

В нашем клубе вы всегда можете поиграть в самые популярные игры: **QUAKE III ARENA, NFS4, Brood War, Mech Warrior 3** и еще более 50 игр!

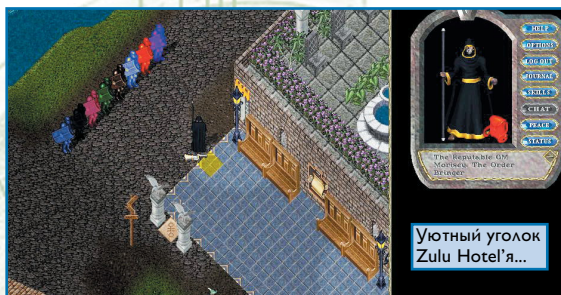


**ОРКИ**  
КЛУБ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР  
**20 РУБЛЕЙ**

Наш адрес:  
ул. Донская, д. 24  
Телефоны для справок:  
(095) 955-9018  
(095) 955-9074  
(095) 955-9070







один из них по какой-то причине «встанет криво» (такое бывает при обрыве связи), то рекомендуем не возиться попусту с испорченной установкой, а повторить процесс с самого начала — с удаления и переустановки игры. Параллельно с патчиванием подайте на **Zulu Hotel** заявку на учетную запись — ответ придет буквально через пару

минут. К письму с недавних пор прилагается небольшой на 300 байт файл с новыми адресами сервера **Ультимы** (т.е. В). Им, а также скаченным с **Zulu.verdata.mul** (в zip формате, около 600 кб, <http://zuluhotel.dynip.com/uocgy/verdata.zip>, не поддерживает докачку!) следует заменить оригинальные файлы из папки **Ультимы**. Теперь, запустив игру файлом **client.exe** (именно так!), вы попадете на шард **Zulu Hotel**. Вводите полученные в письме логин и пароль, выберите один из двух серверов и вперед к приключениям.

**CM-ONLINE**

ВЕДУЩИЙ СПЕЦИАЛИСТ: Кирилл КУЗНЕЦОВ ([savoirc@gameland.ru](mailto:savoirc@gameland.ru))

# ПРОГРАММЫ, КОТОРЫЕ МЫ ВЫБИРАЕМ

**В** прошлых номерах мы уже рассказывали об интересных и полезных программах, помогающих комфортно существовать в виртуальном мире. Сегодня настала пора очередных «друзей геймера-интернетчика». Знакомьтесь — отважный борец с баннерами и защитник компьютера @Guard, малышка-звонилка SP Dialer и могучий скачиватель сайтов Net Vampire.

страницам, личных предпочтениях и т.п.).

В результате все скачивается гораздо быстрее, а доступ извне к компьютеру находится под пристальным присмотром — на душе становится спокойнее и теплее...

Свежую версию этой чудо-программы ищите на <http://guard.da.ru>. Там же находится более подробное описание основных возможностей @Guard.

— Labyrinthine artery and vein

**Назначение:** дозвон до провайдера

Где взять: <http://www.chat.ru/~spacreat/spdialer>

Размер: 60K6

**Условия распространения:** бесплатно

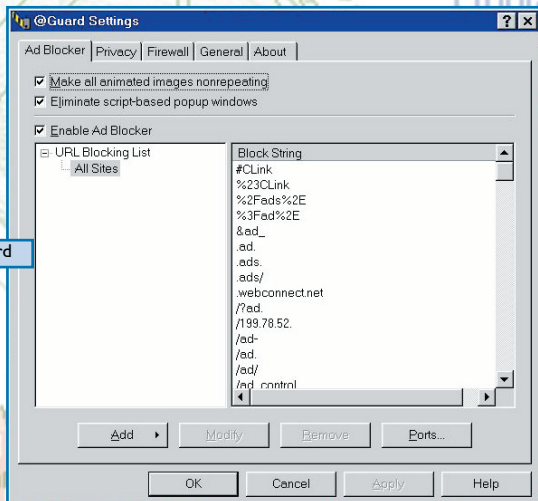
**OX, PAHO BCTAET OXPAHA! @GUARD:**

**Назначение:** удаление рекламы со скачиваемых страниц + защита

Где взять: <http://www.atquard.com>

**Размер:** 1.09 Мб

**Условия распространения:** условно-бесплатно (на 1 месяц)



Проблема дозвона до провайде-  
ра — один из самых болезненных  
вопросов для онлайнного геи-  
мера. Нередко провайдер имеет  
несколько многоканальных теле-  
фонных номеров, и их приходи-  
тся перебирать в поисках  
свободного. Учитывая примитив-  
ность стандартной «звонилки»  
**Windows — Dial-Up**, говорить о  
том, насколько этот процесс утом-  
ителен, не приходится...

А потому созданы десятки удобных программ, облегчающих жизнь. И среди них не последнее место занимает **SP Dialer**. От своих собратьев он, в первую очередь, отличается скромностью, потребляя намного меньше ресурсов системы, чем большинство аналогов. Другое преимущество — цена, а вернее «бесценность», так как программа

имея излишеств в области дизайна и установки параметров, **SP Dialer** представляет собой компактный и весьма эффективный инструмент (подобно боевому молоту, не менее эффективному, чем меч).

Среди сервисов, предлагаемых программой: дозвон по нескольким телефонным номерам, возможность задания номера «обратного телефона», перепреобразование имени и пароля пользователя. Кроме того, ведется статистика соединения как по времени, так и по стоимости (на основе задаваемой пользователем тарифной системы).

**SP Dialer** легко интегрируется в **Windows** в качестве стандартной программы, тем самым полностью заменяя пресловутый **Dial-Up**.

Одним из самых раздражающих и дорогих «сюрпризов», поджидающих игромана, пользующего в поисках информации и виртуальных приложений по паутине Интернета, являются баннеры. Не встретить их, увы, просто невозможно, а ведь эти рекламные картинки не только отвлекают, но и требуют немало времени на загрузку. Штука ли — средняя страничка, украшенная тремя-четырьмя баннерами, загружается вдвое дольше неотягощенной подобными рекламными излишествами.

Но и на самого лучшего строителя найдется умелый разрушитель. А потому спешу сообщить прекрасную новость — уже есть способы борьбы с баннерной напастью. И среди лучших — @Guard.

Эта программа с поистине драгоценными возможностями. Во-первых, **@Guard** блокирует скачивание и показ баннеров. А во-вторых, устанавливает персональную систему защиты компьютера от посторонних и вредоносных посетителей — личной **firewall**. Кроме того, существует возможность блокирования записи cookies (файлов с информацией о перемещениях

NET VAMPIRE:  
НЕПРЯЧЬТЕ ВАШИ БАЙТИКИ  
ПО САЙТАМИ ХОСТАМ...

**Назначение:** скачивание сайтов

Где взять: <http://www.netvampire.com>

Размер: 14 Мб

Условия распространения: бесплатно

Время от времени, ползая по загадочным закоулкам Интернета, натыкаешься на весьма интересные сайты, которые хочется внимательно и вдумчиво исследовать, а то и скопировать. Прodelывать подобную операцию вручную крайне утомительно и сложно. Кроме того, при повременной оплате подключения обидно тратить драгоценное время на изучение информации, с которой с тем же успехом можно было бы потом ознакомиться **«off-line»**...

И тогда на помощь приходит могучий **Net Vampire**.

Это довольно мощная по своим возможностям и удобная в управлении программа-администратор загрузки файлов. Она умеет не только сгружать указанные файлы (как с **FTP**, так и **HTTP** серверов), но и отслеживать линки с полученных страниц.

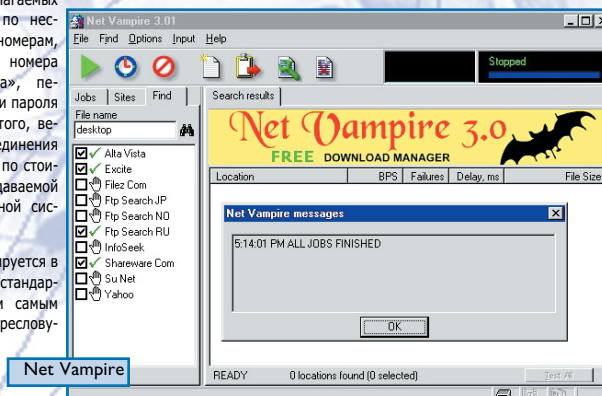
Создатели предусмотрели фактически все. Если в момент получения файла связь прервется, **Net Vampire** автоматически ее восстановит и продолжит загрузку с места разрыва. А когда копии требуемого файла находится на нескольких серверах, умаяя программа позволяет переключаться между ними и сгружать информацию сразу из нескольких источников.

Более того, **Net Vampire** можно настроить на автоматический режим и он будет сгружать требуемые файлы «по часам», не требуя присмотра. А по окончании работы сам отсоединит модем или выключит компьютер.

Наконец, еще одним несомненным достоинством **Net Vampire** является проверка получаемых файлов на отсутствие вирусов и прочей нечисти.

Так что вампирчик пригодится каждому интернет-игромену (особенно учитывая его бесплатное распространение, гм-гм....).

CM-ONLINE





# С 30 АВГУСТА В ПРОДАЖЕ 2-й НОМЕР ЕЖЕМЕСЯЧНОЙ ГАЗЕТЫ СТРАНА РС ИГР



**32** страницы формата **A3**  
**ТОЛЬКО** о компьютерных играх  
полноцветная печать



# SID MEIER'S ANTIETAM!



Сергей Дрегалин

**С**пекуляция, друзья мои, спекуляция чистой воды. Имя Сиды Мейера в названии этой игры является обычной рекламной уткой, так как отношение к Antietam! он имеет не большее, нежели почтенный Оззи Осборн к именитому Обществу Трезвости. Такие вот дела. И вообще, Antietam! — проект довольно странный... Причем не в значении «загадочный», а в смысле «обескураживающий».

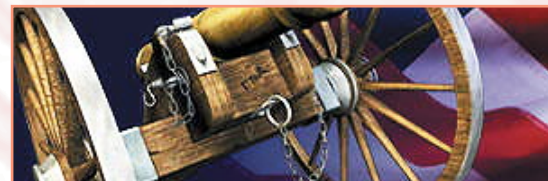
## СЕРИЯ ВЕЛИКИХ БИТВ

Трудно, да, пожалуй что, и невозможно не догадаться, откуда берет свое начало Antietam! (кстати, я умышленно опускаю приставку Sid Meier's — не хочется идти вразрез с правдой-матушкой). И название города (см. врезку), и восклицательный знак после него — все это четко указывает на аналогии с Sid Meier's Gettysburg! — первой игрой от Firaxis. Или, если хотите, первой игрой от Сиды под крылом новой команды.

Гейм-мэтр вложил немало труда и таланта в оригинальный проект. Вложил достаточно, чтобы не только отправить Sid Meier's Gettysburg! в игровые топ-чарты, но и дать жизнь целой серии игр с общим названием Sid Meier's Great Battle Series. Одно только плохо — сам Сид отошел от дел и занят совершенно иным проектом (для тех, кто случайно не в курсе —

Civilization III), а продюсером и по совместительству дизайнером новой игры стал Майк Эли (Mike Ely).

Попытаюсь кратко охарактеризовать Antietam!. Технически игра минимально отличается от Gettysburg!, другими словами, остались без существенных изменений движок, интерфейс и все-отсюда-вытекающее. Больше того, не поменялся даже временной период — по-прежнему игровые события вертятся вокруг Гражданской войны в США в период с 1861 по 1865 гг. (см. врезку). Поменялось лишь место боевых действий — из Геттисберга они плавно переместились к Антьетаму.



**Платформа:** PC  
**Жанр:** Real-time wargame  
**Разработчик:** Firaxis  
**Издатель:** Firaxis/EA  
**Требование к компьютеру:** P200, 64Mb RAM  
**Количество игроков/Сеть/Интернет:** до 4  
**Онлайн:** [http://www.firaxis.com/antietam/main\\_frame.htm](http://www.firaxis.com/antietam/main_frame.htm)  
**Дата выхода:** октябрь 1999 года

в готовящейся игре, нежели то, что осталось без изменений.

Начну с основного — с двух десятков новых сценариев (заявлены как полноценные суточные битвы, так и более легкие дневные), которые с различной степенью глобальности воссоздают битву при Антьетаме. Каждый «родной» сценарий имеет по несколько (порядка шести-семи) псевдоисторических модификаций из разряда «этого не было, но вполне могло бы быть». Например, прибытие подкрепления в определенный момент времени или что-то в этом духе. Но при этом не ждите ни научной фантастики, ни войск южан, вооруженных АКМ, — все модификации будут в соответствующих историко-географических рамках.

Претерпела изменения система «покупки» войск. Почему в кавычках? Сейчас объясню. Наличностью в Antietam! выступают так называемые Victory Points (VP), или же победные очки. Начисляются они за нанесенные потери противнику и/или за удержанные ключевые объекты, а расходуются на активизацию определенных подразделений. Приводится такой пример — если кавалерия Джеба Стюарта неактивизирована, то вы можете потратить определенное количество VP и пустить ее в дело. Но вся тонкость в том, насколько «рентабельным» будет использование такого дорогостоящего подразделения и вернет ли оно своими боевыми действиями вложенные VP.

Для оценки эффективности атаки одного юнита на другой применяется специальный визуальный эффект, упрощающий ответ на вопрос «а стоит ли?». Выглядит это следующим образом — между атакующим юнитом и целью появляется линия, по цвету и толщине которой и можно судить об успехе потенциальной атаки. Чем более толстой и яркой будет линия, тем, соответственно, больше повреждений будет нанесено юниту-мишени. А для совсем уж точной



Одним словом — вариация на заданную тему.

## СТРАННЫЙ АДДОН

В явном виде слово «аддон» не фигурирует ни в одном из пресс-релизов, но неявно оно ощущается повсюду. Первым признаком его присутствия является тот факт, что гораздо легче перечислить то, что было кардинально перелопачено



## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Гражданская война в США 1861-1865 гг. между буржуазным Севером и рабовладельческим Югом. Южные рабовладельческие штаты подняли мятеж (апрель 1861 года) с целью сохранения рабства и распространения его по всей стране. На первом этапе (1861-1862 гг.) война со стороны Севера велась нерешительно, «по конституционному», что привело к ряду военных поражений северян. Второй этап характеризовался революционными методами ведения войны с участием широких народных масс; он придал Гражданской войне характер буржуазно-демократической револю-

ции. В 1864-1865 гг. были разгромлены основные силы южан и в апреле 1865 года взят город Ричмонд — столица рабовладельческих штатов...

БСЭ, М., «Советская Энциклопедия», 1991 г.

Всего в армии северян на протяжении четырех лет войны состояло около 2.700.000 человек, в армии южан — около 1.100.000 человек. Итоги войны следующие — Север потерял убитыми 360 тыс. солдат и офицеров, а Юг — 250 тыс. При этом число раненых с обеих сторон переваливает за 1 млн. человек.





оценки будет приводиться и численное значение.

Был в Gettysburg!, если не изменяет память, неплохой генератор случайных карт. В **Antietam!** он приобретет ряд дополнительных функций, например, можно будет создавать карты четырех различных масштабов (от локальных стычек до наиглобальнейших побоищ) с возможностью заданий своих собственных имен для юнитов или населенных пунктов. Но полноценного редактора карты, разумеется, не будет — иначе пропадет весь смысл серии Великих Битв. Разработчики отмахиваются, мол, выпустим... потом... если захочешь...

Остались мелочи. Например, полностью переписанный алгоритм line-of-sight, или линии зрения по-нашенски. Зачем это было сделано, для меня так и осталось загадкой — он (алгоритм) и раньше был неплох в целом, по крайней мере, больших претензий к нему не было. Зато были претензии к жуткой перерисовке экрана при поворотах (кажется, это исправил патч) и прохождению юнитов сквозь постройки

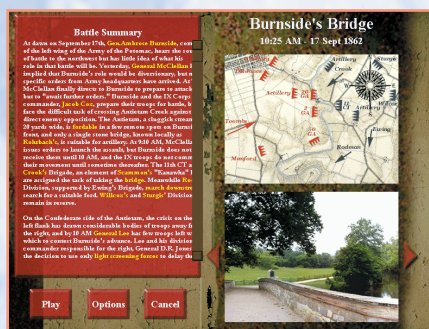
## ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

17 сентября 1862 года у города Антьетам произошло грандиозное сражение между войсками северян под командованием легендарного генерала Джорджа МакКлиллана и армией Северной Вирджинии под командованием генерала Роберта Ли. Сражение было достаточно скоротечным — залпы орудий стихли уже к вечеру, но по степени кровопролитности битве у Антьетама нет равных в истории Америки. В тот день, который впоследствии назовут «самым кровопролитным днем в американской истории» или просто «кровавым днем», на поле брани остались лежать убитыми и ранеными более 20 тысяч американских солдат.

Армия южан насчитывала 41.000 солдат, в то время как

без малейшего вреда для последних. **Antietam!** от таких неприятностей, по клятвенным посулам Firaxis, застрахован на сто процентов.

Для «полного исторического погружения» и прочей атмосферности в **Antietam!** был включен ранее не публиковавшийся исторический документ. А именно мемуары Эзра Кармена (Ezra Carman), командира 13-го отряда добровольцев Нью-Джерси. Оценить по достоинству такой жест создателей иг-



ры смогут единицы, но «для галочки» очень даже подходит.

И на десерт — главный сюрприз. **Antietam!** не попадет на полки магазинов. Никогда. По крайней мере, на данный момент маркетинговая политика Firaxis такова — продаваться игра будет только с сайта компании. Но по бросовым ценам. Но только с сайта... Комментировать тут нечего — раз ребята считают, что так лучше, значит, так оно и есть. Вот только вопрос в том, для кого лучше — для заурядных геймеров или же компании Firaxis?

СИ PREVIEW



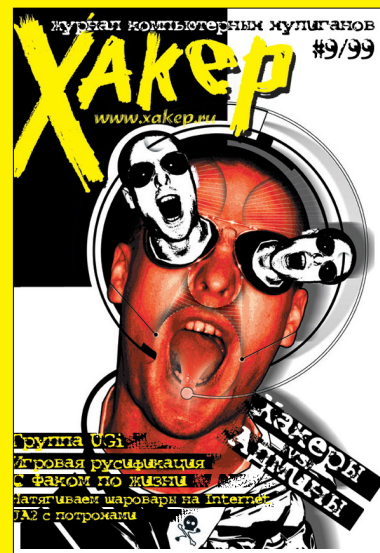
армия северян имела более чем двукратный перевес и состояла из 87.000 солдат.

Потери со стороны армии северян составили:

- убитыми: 1.512 человек
- ранеными: 7.816 человек
- взятыми в плен/пропавшими без вести: 1.844 человека

Потери со стороны армии южан составили:

- убитыми: 2.108 человек
- ранеными: 9.549 человек
- взятыми в плен/пропавшими без вести: 753 человека.



# Самый

скандальный  
компьютерный  
журнал

Feetum

Разгон процев

Взлом

Прячем свой IP адрес  
Как ломают чаты  
Как добывают пароли  
Хакеры vs. Админы

PC Zone

Балуемся с реестром  
Запоздалый вояж  
Натягиваем шаровары  
на Internet

Без рамок

Игровая русификация

Следствие

Warhammer на PC

Узнанка

Кризис жанра

Трепанация

JA2 с потрохами

в продаже  
с 27 сентября



# BATTLEZONE 2

Платформа: PC  
 Жанр: 3D-action/strategy  
 Разработчик: Pandemic Studios  
 Издатель: Activision  
 Онлайн: <http://www.pandemic-studios.com/>  
 Дата выхода: осень 1999



# В

Вячеслав Назаров

се-таки хорошие игры в нашей нелегкой геймерской жизни встречаются крайне редко. Возьмем к примеру никогда не увядающий жанр real-time strategy. Давайте оглянемся назад и дружно ужаснемся увиденной картине: год-два назад рынок был буквально наводнен RTS-играми, похожими друг на друга как две капли пива Miller из одной бутылки. Ни одна из них не могла похвастаться ни оригинальными идеями, ни новым воплощением старых. Но однажды в стан скучных и нудных игр ворвался порыв свежего ветра, имя которому было Uprising, породивший в свою очередь великолепную Battlezone. В ней разработчики объединили 3D-action с классическими составляющими RTS: собирательством полезных ресурсов, использованием их для строительства военных структур и руководством отрядами послушных бойцов. Эта захватывающая смесь жанров, скрепленная оригинальным сюжетом и захватывающим игровым процессом, стала одной из лучших игр нескольких последних лет. «Сравнивая Battlezone с большинством современных гибридов action и RTS, можно увидеть, что наше творение до сих пор является одним из лучших представителей жанра», — заявил совсем недавно один из отцов-основателей Activision. С самого начала было ясно, что такая игра не может обойтись без продолжения. И буквально со дня на день оно должно выйти из под пера Pandemic Studios. Сможет ли Battlezone 2 повторить успех первой серии? Очень скоро мы это узнаем. Но прогнозы можно строить самые радужные.

## ГОСТИ С ДАЛЕКИХ ЗВЕЗД

...Никому нельзя верить в этом мире. Нам можно. Только мы сможем открыть вам глаза и другие органы для восприятия информации, которую многие годы скрывали от народа гадкие политики и военные. Все началось в далеком 1952 году, когда на Землю рухнул метеорит, оказавшийся не простым залетным космическим булыжником, а сконцентрированным загадочным веществом, впоследствии названным био-металлом. Эта суб-

станция имеет душу, она мыслит, помнит... Конечно, первым делом био-металл был поставлен на службу интересам национальной безопасности СССР и США, и до того косо смотревших друг на друга, а после находки такого чуда природы наконец-то получивших возможность начать Войну До Победного Конца. В борьбе за стратегические запасы био-металла, обнаруженные на далеких планетах, Национальным Космическим Силам Обороны (NSDF) американцев противостояли отважные экипажи советской Космической Колониальной Армии

(ССА). Неизвестно, сколько бы продолжалось это противостояние, если бы американцы не создали Фурий: гибридов людей и машин на базе био-металла. Разумеется, супер-солдаты, под влиянием пропагандистских советских мультфильмов, взбунтовались против своих хозяев. Однако и родным коммунистам не повезло, поскольку разбушевавшиеся механизмы горели желанием уничтожить все фабрики и заводы, причастные к био-металлическим экспериментам. Чтобы справиться с угрозой тотального уничтожения, ССА и NSDF объедин-







Интерфейс **Battlezone**, по объективному мнению всех настоящих знатоков, являлся одним из лучших в играх жанра. Во второй части разработки планируют довести его практически до совершенства. Для этого они напишут **Battlezone 2** подробными инструкциями, которые позволят очень быстро вжиться в мир космической войны. Значительно упростится и процесс строительства необходимых каждому нормальному герою сооружений. Собираемость полезного био-металла также перестанет вызывать какие-либо сложности, так как оныне он будет

сосредотачиваться в озерах, светящихся серебряным светом, что позволит сконцентрировать всю свою добывающую промышленность в одном месте и значительно облегчит защиту своего сокровища.

### ТАМ, НА НЕВЕДОМЫХ ПЛАНЕТАХ, СЛЕДЫ НЕВИДИМЫХ ЗВЕРЕЙ

В отличие от первой части игры, действие которой разворачивалось на спутнике планеты Земля, **Battlezone 2** позволит игрокам совершить путешествие по совершенно фантастическим мирам. Начав с Плутона, всепожирающее пламя войны перекинется на планеты за пределами солнечной системы. Бойцам за процветание человечества суждено мерзнуть, словно эскимосам, на ледяной планете Бейн, плавиться от жары на космическом теле Рэйд, наблюдая за пронесшимися в его небе метеоритами. В мире Кор, покрытом сетью огромных мегаполисов, они смогут увидеть урбанистическое будущее Земли, а на влажном и заплесневелом планетоиде по имени Майр — ее дикое прошлое. В **Battlezone 2**

игроки получат возможность силой интеллекта, а при его отсутствии — при помощи оружия, преобразовать пейзажи чужих планет, создавая укрепления, ловушки для противников и просто облагораживая их в соответствии со своим вкусом. Большинство из миров, в которых будет суждено побывать командирам ISDF, населены аборигенами, на лицо ужасными и, как правило, такими же внутри.

### БОЕВАЯ ЗОНА. ВОХОД ТОЛЬКО ДЛЯ СУМАСШЕДШИХ.

Работы над **Battlezone 2** уже почти закончены. Программисты, дизайнеры и прочий персонал Pandemic Studios делают последние штрихи, вооружая противоборствующие стороны самой разнообразной техникой и тренируя компьютерных персонажей, чтобы они смогли стать достойными противниками для изощренного человеческого ума. И все идет к тому, что скоро перед нами окажется игра, которая займет достойное место в сердцах и, возможно, других органах всех любителей хороших стратегий в антураже action. Наконец-то у **Battlezone** появится достойный преемник.

СИ PREVIEW



нились, как и положено во всех сказках, и изгнали злодеев на край Вселенной. После победы бывшие враги создали Международные Космические Силы Обороны (ISDF), а сформированный Альянс Пробужденных Наций (Alliance of Awakened Nations) стал заниматься вопросами распространения и использования био-металла. Но недолго музыка играла, недолго ликовали русский с американцем, ставшие братьями навек: из космоса навигалась смертельная угроза. Таинственный враг, обладающий немыслимой мощью, решил очистить космос от человеческого присутствия. В роли юного бойца ISDF игрокам вновь предстоит спасти все человечество...

### БЫСТРЕЕ, ДАЛЬШЕ, СИЛЬНЕЕ! ЕЩЕ! ЕЩЕ! ЕЩЕ!

Несмотря на то что движок **Battlezone** даже по современным меркам выглядит более чем прилично, разработчики стараются идти в ногу со временем и создают вторую часть игры на базе несколько измененного движка Dark Side, который использовался в безызвестной игре Heavy Gear 2. Благодаря этому шагу графика в **Battlezone 2** станет еще более детализированной, что достигается при помощи использования огромного числа полигонов каждого объекта. В игре значительно увеличится и дистанция, на которой без труда можно будет любоваться фантастическими пейзажами. В новом проекте реализуется также технология «мультиразрешения», позволяющая изменять количество полигонов объекта в зависимости от его удаленности. Реализация этой идеи, позаимствованной Pandemic Studios у Intel, даст возможность насладиться воистину великолепной графикой игры даже владельцам «старомодных машин», к которым разработчики относят всю технику классом ниже Pentium III, под который и оптимизируется **Battlezone 2**. Ну а динамическое освещение,

туманы, красочные взрывы и великое множество эффектов, для описания которых не хватит и всего объема журнала, буквально наталкивают на крамольные мысли о том, что движок игры является одним из лучших на сегодняшний день.

### ТРАДИЦИИ — ВЕЛИКАЯ СИЛА

Сам игровой процесс не претерпит в **Battlezone 2** существенных изменений. Игрокам предстоит строить базы, из которых они станут руководить своими танковыми армиями, пехотными легионами и авиационными флотами. Но ни одного героя, решившего испытать силы в качестве спасителя человечества, нельзя будет обвинить в том, что он является штабной крысой — каждому из них придется проехать не одну тысячу космических километров за штурвалами танков, оленьих упряжек и прочей фантастической техники, в основном заимствованной из первой части игры. Физическая модель, которая применяется в **Battlezone 2**, позволит создать совершенно уникальные боевые единицы, коренным образом отличающиеся друг от друга. Конечно, предводители светлых сил смогут и покидать свои экипажи и сражаться с супостатами на своих двоих.





# GROUND CONTROL



Сюжет Ground Control укладывается в три отрывочные фразы. Год 2419, проблема перенаселения... Власть сосредоточена в руках мега-корпорации и религиозного общества... Борьба за новую колониальную планету Krig 7B



**П**

режде чем читать весь нижеследующий текст, внимательно посмотрите на прилагаемые картинки. На них — вся информация. Ну, может быть не вся, но совершенно точно, что большая. А дальнейшие строки — это лишь комментарии, пояснения и прочие вторичные дополнения.

## RTS ГЛАЗАМИ ШВЕДОВ

Бум, последующий кризис и период застоя в жанре RTS, слава Богу, давно миновали. Говорю это с большим облегчением, так как нет страшнее наказания, чем вымученно начинать статью об «еще одной» словами «Ну вот опять...». Все, basta, подходим непредвзято и легко начинаем статью со слова «Накопец-то»...

...Наконец-то определилась судьба проекта **Ground Control** от шведской команды разработчиков Massive Entertainment. Что любопытно — определение судьбы было ознменовано и сменой названия. Так что не удивляйтесь, что игра находится на стадии альфа версии и прибавит на полки магазинов уже в самом начале нового столетия, а мы еще о ней не сказали ни слова. Говорили, просто под совершенно другим именем — Genesis: Aperia 7. Решение о переименовании самолично приняли ребята из Sierra Studios — будущие наблюдатели проекта, видимо, решив, что новое название более коммерчески выгодно. А вот извинения обескураженной публике за такие трансформации (да-да, у них принято за это извиняться) приносили несчастные шведы. Но это так, к слову.

Warzone 2100 был назван прорывом в трехмерных стратегических играх. Да, быть может, так оно и есть, но

почивать на лаврах Warzone осталось не долго. Ровно до выхода **Ground Control**. Если шведы сумеют не испортить графику, четко разобраться с балансом и при этом обеспечат высокую играбельность, то их проекту местечко в топ-чартах заказано.

## ДЕЙСТВИТЕЛЬНО 3D

Я хорошо помню, как презрительно кривил губы мой знакомый программист, когда слышал фразы о том, что «Total Annihilation — это полностью трехмерная игра». Наблюдая за выразительной мимикой, я в тайне желал ему остаться с такой физиономией навсегда, так как было обидно за Первую 3D Стратегию. Возможность вращения и масштабирования камеры (пускай и грубоупрошенных), трехмерные ландшафты, полигонные юниты — не это ли настоящее «3D»? А нет, прав был знакомый. И серия игр — от WarGames до названного Warzone 2100 — это отчетливо подтвердила.

**Ground Control** сделал второй шаг, приблизив жанр RTS практически вплотную к такому жанру, как 3D action. Сейчас поясню, что я хочу этим сказать. Итак, 3D в **Ground Control** действительно трехмерен. Практически в полномочном значении этого слова. Окиньте еще раз взглядом скриншоты, которые демонстрируют уникальные точки обзора, парящие не где-то высоко над полем боя, а максимально «приземленные» и приближенные к юнитам. А теперь попробуйте представить все это в динамике. Ведь мало просто прицепить камеру, дать ей возможность вращаться вокруг пары осей и менять масштаб. В результате получится чуть более продвинутый



Платформа: PC  
Жанр: Real-time strategy  
Разработчик: Massive Entertainment  
Издатель: Sierra Studios  
Онлайн: <http://www.sierrastudios.com>  
Дата выхода: начало 2000 года

«спрайтовый» вариант (который, как известно, является 2D) старых добрых стратегий, и Total Annihilation тому доказательство. Чтобы оценить трехмерный мир и заставить нас воспринимать, подчеркиваю, воспринимать оный как трехмерный, нужно показать его со всевозможных сторон, постоянно держать в динамике и беспрерывно подбирать оптимальный ракурс. Тогда можно говорить о трехмерности. Именно такие приемы используются в подавляющем большинстве современных трехмерных аркад и шутеров, и именно это я под-разумевал, когда говорил о приближении **Ground Control** к жанру 3D action. Ни больше, ни меньше.

Конечно, сделайте скидку на субъективную оценку — ведь я не попал в число тех счастливых, которые видели «альфу» игры. Поэтому могу и ошибаться. Но многочисленные детали и отзывы «счастливых» подсказывают, что истина, как обычно, где-то рядом. И на этом разговор о графике завершим.

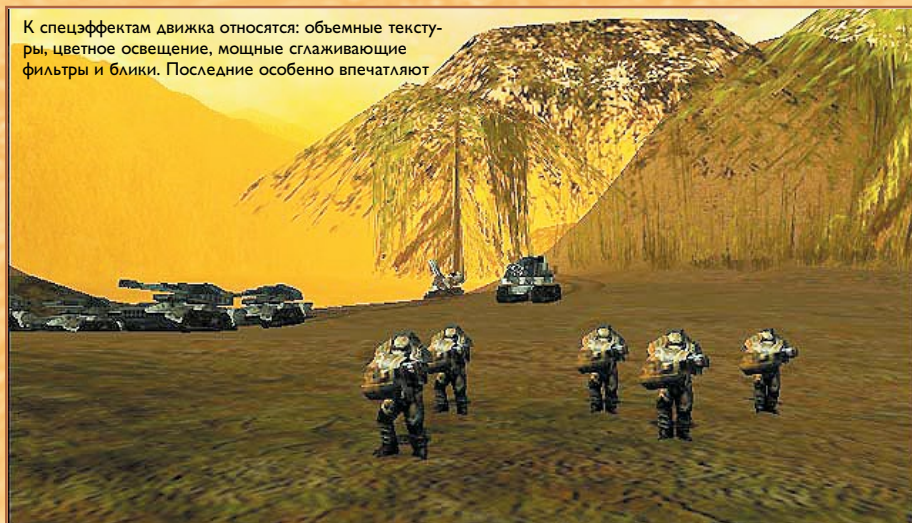
## СТРАТЕГИЯ БЕЗ ПРИМЕСЕЙ

Наверное, слово «стратегия», поставленное в жанре **Ground Control**, не слишком хорошо отражает суть дела. Рискну предложить другую классификацию — «тактика». То есть только военные действия без рутины хозяйствования и менеджмента. Сами разработчики называют свое детище «рафинированной стратегией».

Рафинации подверглись ВСЕ без исключения постройки, не относящиеся напрямую к военным действиям. Проще сказать, что осталось: радары, установки ПВО и стационарные пулеметы. «Мы хотим сделать настоящую виртуальную баталью... В реальной войне нет места для нефтеперерабатывающих установок... Вы посылаете свои войска сражаться», — заявил президент команды разработчиков Martin Walfisz. Без комментариев.

Количественная скудность построек компенсируется интересными возможностями юнитов. Для начала общий охват — от пехоты и танков до байков на воздушной подушке и истребителей. Каждый юнит имеет нес-

К спецэффектам движка относятся: объемные текстуры, цветное освещение, мощные сглаживающие фильтры и блики. Последние особенно впечатляют







олько специальных слотов, в которые помещается дополнительное вооружение. Пехотинца, например, можно экипировать минометом, а танк — маскирующим устройством. Без вопросов — замечательная идея, главное чтобы она была достаточно проработана. Тихо тему себя надеждой об X-COM или Jagged Alliance...

Для пущей индивидуализации юниты будут обладать уникальными голосами и большим набором реплик-на-все-ситуации. Так сказано в пресс-релизе. Но на деле в это слабо верится — все же в RTS привычнее видеть не индивидуальных бойцов, а безликие шаблонные исполнительные орудия уничтожения. Впрочем, кто знает, кто знает...

И последнее по поводу юнитов. В **Ground Control** есть так называемый «самый главный юнит», или Command APC (аналогии с ТА проводить нужно?). Его уничтожение равносильно провалу кампании, правда, превратить APC в груды металла, видимо, будет не слишком-то просто. Функции Command APC следующие: транспортировка пехоты и ремонт дружественных юнитов. Возможно, что перечень этим не ограничивается, но никаких официальных заявлений по данному поводу сделано не было.

Две кампании за каждую из противоборствующих сторон (мега-корпорация Crauven и религиозный Орден нового Рассвета) собраны из 15 миссий. Задания, насколько можно судить, в меру разнообразны, хотя ничего ультра необычного я не нашел. Пару лет назад еще можно было удивить «странным» заданием по уничтожению конкретного юнита, а сейчас это уже вполне привычно. Зато возможность использовать юниты из предыдущей миссии вызывает куда больший энтузиазм. Кстати, этот ход был вполне предсказуем — иначе терялся бы смысл апгрейда юнитов (как в плане техни-



Помимо заснеженных арктических равнин, в **Ground Control** будет еще шесть типов территорий: две различных пустыни, луг, изъеденные кратерами плоскогорья, джунгли и горный район



ческого оснащения, так и в плане совершенствования характеристик) и сводилось на нет благое стремление разработчиков сделать их максимально индивидуальными.

Fog Of War, ставший стандартом де-факто в RTS после Warcraft II, шведы признали нереалистичным и бескомпромиссно вычеркнули из **Ground Control**. Вместо него они активно применяют систему Line of Sight, которая, по большому счету, является разновидностью вышеназванного Fog Of War. Но при этом гораздо более реалистична — стандартный Fog

Of War предполагает наличие глаз по всему периметру головы юнита (а как иначе объяснить аккуратный круговой обзор?), в то время как Line of Sight учитывает реальную физическую модель зрения.

Управление в **Ground Control** будет сведено до мышки. Обратите внимание — все жизненно необходимые действия от отдачи приказов юнитам (в том числе и комплексных) до поворотов и масштабирования камеры будут выполняться с помощью этого нехитрого устройства. Использование клавиатуры для управления опционально. Ну а общую концепцию интерфейса лучше всего охарактеризовали сами разработчики: «Мы просто хотели сделать систему управления такой, чтобы она позволила приступить к игре немедленно, без малейших помех со стороны интерфейса». Хочется верить, так как для RTS (и ключевое слово здесь «real-time») удобный интерфейс является архиважной составляющей геймплея.

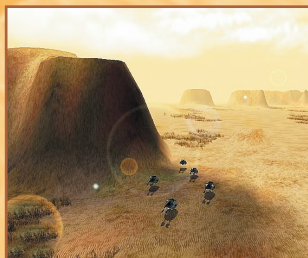
### ДЛЯ ПОЛНОГО СЧАСТЬЯ

Многопользовательский режим **Ground Control** обеспечивает три вида игр: deathmatch, спецмиссии с индивидуальными заданиями и так называемый Flag zone. В последнем для победы требуется захватить и удержать максимальную по площади территорию. Число игроков ограничено восьмью; поддерживается локалка и Интернет.

Через некоторое время после выхода игры на сайты Sierra и Massive Ent. будет выложен для бесплатного скачивания редактор миссий под названием Gened. Впрочем, разработчики не исключают, что он может быть довершен одновременно с окончанием работ над **Ground Control** и будет распространяться вместе с игрой.

На этом информация об игре исчерпывается. Подведем итоги. Шикарный движок — раз. Удобное и простое управление — два. «Перенос» юнитов и их апгрейд — три. Если через несколько месяцев сюда добавится строчка «баланс и высокая играбельность — четыре», то перед нами будет хит. И на этом поставлю точку.

CM PREVIEW



Читайте в восьмом

## НОМЕРА Official PlayStation

Новости PS и PS 2

XUT

Grand Theft Auto 2

Rulez

quake 2 rulez

В Разработке

Rollcageextreme

Space Debris

Nhl Championship 2000

Chrono Cross

Breath of Fire 4

Tomba 2: the Evil Swine

Hot Shots Golf 2

This is Football

Planet of the Apes

Too Human

Dune 2000

NBA Basketball 2000

Eagle One: Harrier Attack

Обзор

Street Fighter Collection 2

Bugs Bunny - Lost in Time

Bomberman Fantasy Race

Chessmaster 2

Wing Over 2

RC Stunt Copter

Puma street soccer

FA Premier League STARS

Castrol Honda Superbike

Тактика

Driver

Soul Reaver

Когы

Письма



# TUROK: RAGE WARS

**А**сclaim бесится. До выхода Perfect Dark на Nintendo 64 осталось не так много времени, а что касается Quake 2, так он уже появился. Turok теряет позиции. Что делать? Клепать новый!

Александр Щербаков

Честь сделать «лучший приставочный deathmatch'евый first-person shooter» Acclaim на сей раз оказалась своей студии Acclaim Studios Austin, которая с радостью кинулась творить чудо с грозным и устрашающим названием **Turok: Rage Wars**. Название действительно устрашает, вот только не вторая его часть, как, вероятно, полагают разработчики, а первая. Детматчевый **Turok** это, действительно, страшно и ужасно. Первые два и в single player'е большинство людей пугали (иногда до рвоты), а тут еще и с упором на multiplayer овые баталии. **Turok 2** тоже, вроде, пытался сделать на это ставку, но у него не совсем, в общем-то, задуманное получилось, чтобы не сказать больше. То, что Perfect Dark от Rare отлично будет играть в компании, сомневаться не приходится, вспомните хотя бы их GoldenEye 007, да и «Квака»,

**Платформа:** Nintendo 64  
**Жанр:** 3D-action  
**Разработчик:** Acclaim Studios Austin  
**Издатель:** Acclaim  
**Онлайн:** <http://www.acclaim.com>  
**Дата выхода:** ноябрь 1999

пусть и приставочная, достаточно неплоха, а потому, пока не поздно, надо создавать конкурентоспособный проект. Вот кто только за Rage Wars будет ручаться, что они окажутся лучше, имея такой «опыт» за плечами.

Самой собой, никто новый движок под **Turok: Arena...** тыфу, **Turok: Rage Wars** делать не собирался, да и не нужно это было. Движок второго «турецкого» и так отлично подходит. Он и неплох, и, что главное (для Acclaim), способен рисовать перед игроком много всяких красотостей. Так что с графикой понятно все уже сейчас.

Но не только ею собирается покорить всех нас несчастных Acclaim Studios Austin. Что нам в первую очередь нужно для deathmatch'a? Молчите, Acclaim знает лучше вас! Нам нужно много оружия! Согласны? Молчите, Acclaim вас не спрашивает! Шестнадцать штук сойдет? Причем большая часть из них имеет еще и вторую функцию, так что, по сути, шестнадцать спокойно можно умножить на два. Если кто-то из разработчиков при этом еще и проследит за балансом всего этого добра, то я буду поражен до глубины души и публично попрошу у всех прощения за все резкие слова в адрес компании. Хотя нет — все равно как-нибудь отвернусь от ответственности и скажу что все равно был прав. Подробно описывать образцы стрельательно-пуляльной техники, частично позаимствованной у вездесущих цивилизации, не имеет смысла, пусть даже часть из них окажется достаточно оригинальными. Это **Turok**, а не Quake.

Кроме обилия оружия, нас ожидает обилие разнообразных skin'ов, причем, как заявляют создатели игры, мы сможем играть «своими любимыми персонажами» из первого и второго **Turok**'а. Если бы у меня там таковые имелись, я бы обрадовался. Впрочем, главное, чтобы радостно было любителям **Turok**, а таких достаточно — кто-то же его покупает, причем покупает неплохо.

О детматчевых уровнях никто особо не распространялся, что, в принципе, можно отнести на стеснительность экклеимовской студии, ведь второй «турецкий охотник», помнится, дизайном уровней очень даже грешил. Впрочем некоторые заявления о чем-то да заставляют задуматься (и не только об уровнях, но и обо всем остальном). Так, например, Acclaim похвалилась невиданной скоростью, с которой ведется бойня. За пятнадцать минут при игре вчетвером убийств наби-

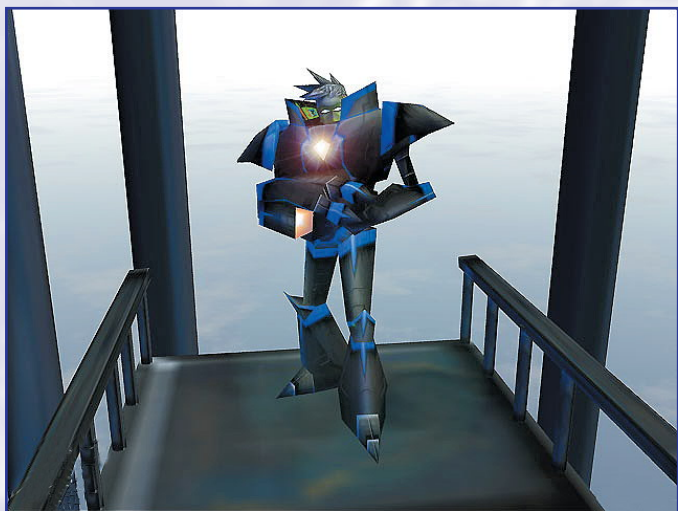
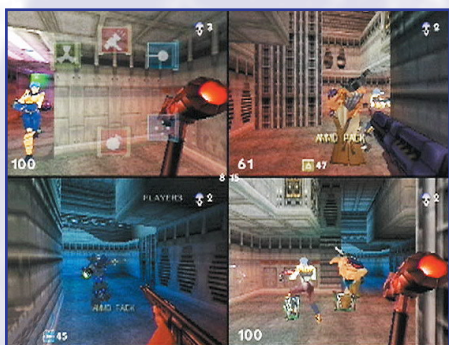


рается, по ее словам, около полутора сотен. Круто. Мяса будет много.

Не забыть и режим одиночной игры. **Turok: Rage Wars** будет базироваться на миссиях, что, вероятно, окажется похожим на второй Quake. Ну а противники теперь у нас — просто сущие боты. Могу себе представить.

Добавить интересности в игру Acclaim собирается с помощью такой вещи, как вручение всевозможных медалек (50 разновидностей) и присуждение различных rank'ов. Ну еще и секретники открывать можно. В роли секретников выступают скины в количестве 25 штук... А еще у нас есть Scenario Mode!

На самом деле, не исключено, что **Turok: Rage Wars** составит действительно серьезную конкуренцию своим основным противникам, показав неплохие масштабы продаж. Небось потом еще игру и на PC переведут. А вообще, достал этот **Turok**. Обидно, что после такого отличнейшего ShadowMan Acclaim опять взялась за старое.





# FLOIGAN **BROTHERS**

**К**омпания Visual Concepts в последнее время привлекала к себе внимание благодаря нескольким вещам. В первую очередь — разработкой в сотрудничестве с Sega линейки спортивных игр для Dreamcast, что, в принципе, является основным направлением деятельности конторы, а также еще одной своей работой, ведущейся параллельно и представляющей гораздо больший интерес. Называется она — Floigan Brothers.

**Платформа:** Dreamcast  
**Жанр:** 3D-платформер/adventure  
**Разработчик:** Visual Concepts  
**Издатель:** Sega  
**Онлайн:** www.sega.com  
**Дата выхода:** вторая половина 2000

Александр Щербаков

Для Visual Concepts проект этот весьма необычен. Спортивные игры, а тут нечто совершенно сумасшедшее, весьма нетрадиционное и пусть номинально 3D-платформенное, но, тем не менее, с огромным трудом втискивающееся в эту категорию. Вот как получается: неожиданно пробудился у любителей спорта талант к таким странным и интересным играм, как **Floigan Brothers**, да еще и близко не спортивным, в отличие от дру-

гих игрушек конторы, и все — сразу их детище попадает под пристальное внимание общественности. И есть за что быть удостоенными такой чести.

Повествует **Floigan Brothers**, как не трудно предположить, о двух братьях с совершенно обычными именами — Hoigal и Moigal. Обитают эти товарищи ни где-нибудь, а на свалке, которую они считают своим родным домом. Так оно, впрочем, и есть. И все было бы хорошо, жили бы они и не тужили, но некий злобный субъект, одержимый всем понятной и близкой жадой обогащения, обнаружил, что под кучей хлама, на которой проживают братцы, скрывается месторождение нефти, имеющее огромную ценность. Но вот беда — родственнички никак не хотят с обжитым местечком расставаться и мало того, когда их хотят его лишиться насильственным способом, встают на его защиту стеной. Мой дом — моя крепость, понимаешь. Тут-то игра и должна начаться. Как это ни странно, но управлять мы будем отнюдь не предпринимателем, выживающим неуступчивых гадов со свалки и открывающим себе дорогу к огромным прибылям, создающим транснациональную нефтяную корпорацию и... Управлять нам придется Хойгалом (извини-



те, имя такое, ничего плохого в виду я не имел) и в какой-то степени Мойгалом, противостоящими такому родному и близкому нам предпринимателю.

Особенность **Floigan Brothers** заключается в том, что противостояние это совсем не такое, как в обычных 3D-платформерах, в которых все вопросы обычно решаются прыжком на голову. Два брата бро-

дят в абсолютно трехмерном и интерактивном мире, напоминающем веселый мультфильм. Непосредственно вы контролируете только, извините, худого Хойгала (но это, по крайней мере, лучше, чем звать мудаканом!), тогда как толстый и здоровый Мойгал является чем-то вроде... Тамаготчи! То есть его придется воспитывать, общаться с ним, и только от ваших действий зависит последующее поведение братца. Если вы обращаетесь с ним плохо, не защищаете от противников, то и его отношение к вам окажется соответствующим, и в трудную минуту он к вам на помощь не придет, да и способностей и умений будет у него минимум. А их нужно развивать. К примеру, Мойгал до дрожи в коленках боится темноты... Придется исправлять положение вещей. Можно научить его пользоваться фонариком, и все станет проще! И подобных проблем у вас в избытке. Также как и их решений. Если вас не впечатлил такой подход Visual Concepts к игровому процессу в истоптанном, казалось бы, жанре, такое смелое привнесение прямо даже каких-то авантюрных элементов, то вы, право, человек странный.

Но **Floigan Brothers** впечатляют не только с точки зрения геймплея и оригинальности, но и с точки зрения внешнего вида. Представьте, но такая расчуденная игра еще и потрясающе красива и запросто может встать в один ряд с каким-нибудь Sonic Adventure, а то и заткнуть его за пояс. Такая комбинация инновационности и графического великолепия встречается в последнее время не часто. Потому хотелось бы надеяться, что скрещивание платформеров с тамаготчи в лабораториях Visual Concepts пройдет успешно, и **Floigan Brothers**, когда выйдет, окажется именно такой игрой, как мы себе обрисовали.





# MEDAL OF HONOR

Платформа: PlayStation  
Жанр: first-person shooter  
Издатель: Electronic Arts  
Разработчик: Dreamworks  
Выход: ноябрь 1999



**К**огда Dreamworks берется за создание first-person shooter'a, простым смертным (и непростым тоже) остается только хвататься за голову и предвкушать встречу с новым проектом этой зверской компании.

Александр ЩЕРБАКОВ

То, что Dreamworks принадлежит Стивену Спилбергу, знают, наверное, все. Об играх этой компании также слышаны. Подобно тому, как LucasArts занимается выкачкой ресурсов из Star Wars, эти товарищи пытаются заниматься тем же самым, используя для своих целей фильмы хозяина. Но получается это у них не так хорошо, как у поднаторевших в этом лугасовцев. Кроме того, Dreamworks приобретает славу компании, которая игры делать не умеет вообще. Во многом слава эта вполне заслужена.

Предыдущим FPS дрімворксовцев был революционный Tresspasser, потрясший мир массой интереснейших задумок, а также невозможностью в него нормально играть. Последнее, кстати, отличительная черта, наверное, всех продуктов компании. Но Dreamworks не сдастся и собирается выпустить на волне популярности (за бугром) «Рядового Райана» свою новую игру — шутер времен Второй Мировой, получивший гордое имя Medal of Honor.

Повествовать **Medal of Honor**, естественно, будет о подвиге советских солдат под Сталинградом и о водружении флага над Рейхстагом. Вы что, правда в это поверили?! Ни черта этого не будет, ведь, как известно, мы во Второй Мировой Войне участия не принимали. А потому давайте проследим за судьбой храброго американского парня Джимми Паттерсона, участвовавшего в высадке войск союзников в Европе, выполнившего кучу наиважнейших заданий в тылу противника, тем самым предревив исход самой кровопролитной войны в истории человечества.

**Medal of Honor** будет шутером необычным, но другого, в общем, от Dreamworks ожидать было сложно. Готовят всем PlayStation'овцам некую смесь, в которую угодил и Quake, и Rainbow Six, и даже Hidden&Dangerous. Короче, это не простой FPS, а с некоторыми тактическими замашками. Немного даже смахивает на GoldenEye 007. Шастаем по базе противника — стреляем из пистолета с глушителем, а то народ сбежится. Постоянно становимся участниками миссий по спасению военнопленных, устраиваем налеты на важные стратегические точки противника. Но в основном все же придется действовать тихо, маскируясь и не привлекая внимания. Только

рен, что глюков, связанных с этим действием, будет по Dreamworks'овски много. Еще **Medal of Honor** выделяется тем, что в нем можно трепаться с союзниками и иногда даже врагами. Говорят, что в игру записали порядка полутора тысяч разных диалогов, что, впрочем, вряд ли добавит много авантюризма в игровой процесс.

Любители приставочных multiplayer-битв также не останутся разочарованными. В **Medal of Honor** разработчики записали deathmatch, выглядит который

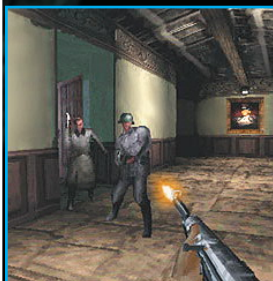
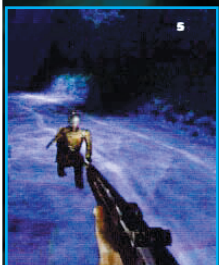


весьма неординарно. Действительно, вести боевые действия на космических станциях и в других мирах — дело привычное, а вот побегать по застенкам гестапо, да пострелять не из ультрафантастического BFG, а из обыкновенного, самого что ни на есть обывденного автомата середины века



— экзотика. Хотелось бы надеяться, что играть мы в это будем не только из-за необычности, но из-за неплохого игрового процесса. А вот в том, что у Dreamworks все получится нормально, уверенными быть нельзя. Слишком хорошо мы знаем, как хорошо звучали слова об их проектах в пресс-релизах и насколько отвратительным и недоделанным оказывалось все в итоге. У **Medal of Honor** есть все задатки повторить судьбу своих предшественников, но, надеюсь, этого все же не произойдет, и компания Стивена Спилберга наконец-то выпустит что-то понастоящему играбельное.

СИПРЕVIEW





# ИТОГИ КОНКУРСА 1 С



# Дмитрий Эстрин

залось восемь правильных ответов из десяти. Неужели не весело? Итак, начнем с самого что ни на есть начала.

Запутанный первый вопрос на самом деле был достаточно простым, и правильно на него ответили практически все. Экзотических ответов, признающих серию полных локализаций **1C/Snowball Productions** совместным проектом фирмы **1C/Snowball** и студии **Productions** почти не было. Разумеется, авторами этого проекта являются фирма **1C** и студия **Snowball Interactive**.

В «Дона Капоне» играли тоже, наверное, все участники конкурса. Действительно, в первой игре серии гангстерской стратегии «Дон Капоне» непосредственно доном Капоне можно играть только в двух миссиях.

Ответы на третий вопрос шокировали. Нет, просто убили. Причем наповал. «Какое произведение классика русской литературы послужили прототипом одного из проектов серии?» Боже ты мой! Многие считают, что это Тургенев с гангстерской повестью **«Дон Капо-не»**. Большинство вообще твердо уверены в том, что это Пушкин со своей знаменитой поэмой **«Не тормо-зи!»**. Отдельные оригиналы считают классиком рус-ской литературы первый выпуск **«Страны Игр»** от 12 июля 1872 года. Господа, вы нам льстите! Причем дос-таточно грубо. Конечно, вспомнить о каком-то там Ль-ве Николаевиче, который написал малоизвестный ро-ман **«Война и Мир»** достаточно сложно, но можно же! Можно! Между прочим, победителям конкурса, не-смотря на многочисленные трудности (вопрос двусмыс-ленный, ответы, сбивающие с толку, и пр.) это уда-лось. Ура им! Всем остальным: немедленно в библио-тек!

Вы не поверите, но на четвертый вопрос правильно не ответил никто. Даже сотрудники редакции. Как выяснилось, в конце игры главный герой «Ярости» Санджуну Макаба выясняет, что любит дочь адмирала Акараджи Куру и ее сестру Кэтрин, однако встречается с самим адмиралом. Смешно, конечно, но что тут поделаешь.

На пятый вопрос многие почему-то отвечали неправильно, очевидно чувствуя подвох. Которого, кстати говоря, не было. Конечно же, игра **«Не тормози»** получила такое название потому, что в дополнение к быстрому вождению нужно еще и быстро соображать. А вовсе не потому, что разработчики не придумали ничего лучшего, как решили очень многие участники конкурса заподозрив разработчиков в полном отсутствии фантазии.

«Подарочное издание «Лучшие Игры 99» содержит пять игр на пяти дисках, пу-

хнем углу на передней стороне.

Конечно, было бы сложно предположить, что, начиная с **«Ярости»**, на каждой коробке серии можно найти спрятанного персонажа из игры **«Всеслав Чародей»**, но зная характер разработчиков или просто регулярно читая **«Страну Игр»**, об этом можно было догадаться! Хотя, возможно, проще было бы просто пройти несколько игр...

А теперь внимание — вопрос десятый! Наверное, не случайно он был задан, и столь же не случайные ответы были получены. Хочется сразу успокоить разработчиков и издателей — правильно ответило большинство. Хотя значительная часть участников конкурса оказалась пессимистами, решившими, что на конец 99 года в рамках серии не намечено ни одной новой игры. Этих участников мне откровенно жаль. Надо

Все-таки верить, надеяться... Оптимистов, полагающих, что к концу года они увидят 44 новые игры, меньше, но они все же есть. Есть и несколько вечных оригиналов, уверен-

**КОНКУРС**

ных,  
что  
можно  
выпустить  
две с поло-  
виной игры.  
Очень инте-  
сно. Правильный  
г, разумеется, —  
новых игр.

Теперь несколько слов о победителях, которые умудрились ошибиться лишь два раза. Это **Куковский И.В.** из Улан-Удэ и **Лип-**

**сиц Алексей** из Москвы. Кому присудить главный приз? С этим вопросом я обратился к главному редактору. Гладев усталым голосом предложил присудить его тому, у кого почерк лучше. Чувство юмора, как видите, присутствует, если учесть, что участникам конкурса нужно было всего лишь проставить галочки... Долгий анализ и изучение анкет показал, что победителем следует считать все-таки **Куликовского**, поскольку он все же лучше знает серию локализованных игр. Наши поздравления и приз, соответственно, — подарочное издание «**Лучших Игр`99**». **Алексею** же достаются целых четыре игры: «**Война и Мир**», «**Ярость**», «**Капоне**» и «**Не тормози!**». Третье место занимает **Ванькевич Виктор** из Минска («**Война и Мир**» + «**Ярость**»). Четвертое — **Надточий Александр** из Энгельса («**Капоне**» + «**Не тормози!**»). Ура!

**СИ КОНКУРС**





# НЕЛАРА, И НА ДРАКОНЕ







Платформа: PC  
 Жанр: 3D-action/adventure  
 Издатель: Psygnosis  
 Разработчик: Surreal Software  
 Локализация: Soft Club  
 Требования к компьютеру:  
 P-166, 32 Mb RAM, 3D-акселератор, Win '95.  
 Интернет: www.psygnosis.com  
 Рекомендованная цена: 599 рублей



# DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

**У**дивительно, но со временем начинаешь понимать, что Drakan: Order of the Flame — это не просто обыкновенный клон Tomb Raider. Это клон необыкновенный. Причем не в издевательском смысле слова, а в прямом. То есть игра действительно неожиданно вызывает интерес к себе. Причем если сначала он вызван в большей степени желанием пробежаться и порубать чуток монстриков, дабы потом рассуждать на тему «когда же, наконец, такие игры выходить перестанут» и язвительно отмечать схожесть главной героини с Ларой Крофт, то потом, когда игра начнет показывать свое истинное лицо (которое, как ни странно, но у творения Psygnosis и Surreal Software вроде даже есть), в этот казалось бы своеобразнейший клон хочется играть по совсем другим причинам. Становится интересно по-настоящему.

Александр Щербаков

чинается большинство эпических приключений со спасением мира (или сразу нескольких миров, или даже мультивселенных) от власти Зла, Хаоса, Демократии и Эстрины, который торопит меня с написанием этой статьи.

Через некоторое время девушка встречает и пробуждает ото сна вроде как последнего дракона, в свое время уже спасшего мир в сотрудничестве со своим предыдущим хозяином. Как будет написано и подробно описано в картинках в одной из встреченных на нашем пути книг, дракон и его всадник были одними из множества членов Ордена Пламени, хранивших порядок на всей планете и противостоявших любому проявлению зла и насилия. Тоска-то какая небось была. В Ордене состояли люди и драконы, объединявшие свои души путем хитрого магического ритуала. Впрочем, ничего там изощренного нет — в игре он длится от силы секунд двадцать. Так вот хьюманы и жили с крылатыми рептилиями. Но тут в семье завелся один урод... В смысле появился в Ордене один нормальный человек с совершенно нормальной жадой власти. Собрал он приспеш-

## НОГИ

Вообще, глядя на Drakan: Order of the Flame, сразу очень четко видно, что Surreal Software откровенно стремились к Tomb Raider, только в фэнтезийном мире. В первую очередь для этого, конечно, нужна Героиня с большой буквы «Г» (шутка с буквой «Г» избита до невозможности, но я ее до сих пор очень люблю). Героиню нашли. Имечко ей подобрали звонкое — Рунп. Вот и все. Главное сделано. Красавица наша теперь так отдает отвратительной ларакрофтовостью, что аж противно. Есть, правда, и значительные отличия. Если у Core Design вся фантазия виртуального образа ушла в грудь, да так, что мяса на трапециевидное лицо не осталось, то у Surreal Software, вероятнее всего, процветает культ ног. Их длина просто валит наповал. До сих пор не могу понять, почему при ходьбе они не ломаются. А еще говорят, что Рунп «списана» с какой-то там реально существующей девушки. Прототип несчастный, наверное, ноги-то себе уже давно переломал.

## ЛЮДИ, ДРАКОНЬ И ДРУГИЕ

Игра начинается с того, что на Риннушку, прогуливающуюся с младшим братцем, нападают злые и нехорошие гоблиноиды, успевшие до этого разорить родную деревеньку девушки. Гадов было много, а потому комсомолка наша с ними справиться вроде не смогла. Получив по репе и потеряв сознание, она совсем прекратила сопротивление и позволила монстрам увести в плен братишку. Вернувшись в разоренное поселение и побазарив с умирающими знакомцами, она отправляется спасать родственника и мстить за погибших в резне друзей... С этого обычно и на-





ников и развязал жуткую бойню. В конце концов он предал собственную кобылу (в смысле дракона), стал монстром, довел мир до ручки и погиб в решающей битве, уничтожив в тоже время весь Орден. Один только дракон Арох остался. Его-то героиня и освобождает.

После этого они радостно объединяются в новый Орден Пламени, соединяют души и летят гасить всех супостатов на планете, попутно освобождая похищенного братца. Интересно?

### РУБИ ГАДОВ!

Сама по себе игра предстает комбинированием действий дракона и наездницы. Наездница в одиночку наезжает на всех на земле, а дракон с ее же помощью — в воздухе. Беганье Ринки по земле до боли напоминает Tomb Raider, с той лишь разницей, что в *Drakan: Order of the Flame* у нас вместо пистолетов действуют мечи, топоры и луки со стрелами, а враги — орочьи морды, огромные пауки и какие-то мерзкие твари, которые после смерти очень красиво агонизируют. Ну и прочие им подобные уроды, понятное дело. Но рубать их — одно удовольствие. А не рубать — другое, но я не об этом. Тварям можно отщипать лапы, а это радует. Иногда даже первым же ударом. Подбежал к замахающемуся палицей гоблину и тял его по лапе! Вот он больше и не сопротивляется! И кровяшка. Даже не ожидал. Кровь течет в *Drakan: Order of the Flame* ручьями, заливая изумрудную траву и серые скалы. Конечности отлетают в разные стороны и валяются там, где упали. Я даже в речку за пятерней одного товарища нырнул — там плавает. А уж как летят в разные стороны струи красной жидкости из умирающего монстра, чьего имени я не запомнил, но об агонии которого уже упоминал! Веселуха.

Вообще все приключения, проходящие на поверхности земли, несмотря на тумрэйдеровость, очень даже симпатичны. В водичке поплавать можешь. А водичка-то красивая, прозрачная, круги по поверхности ходят, пузырьки наружу всплывают... И это я не к тому, что кто-то тонет. Просто так красиво все это выглядит.

Построение этапов производит очень даже неплохое впечатление. Уровней как таковых, вроде, нет, но есть своеобразные «карты», на которых необходимо выполнить какое-то главное задание, а также сопутствующие, очень нужные для достижения основной цели. То там то сям возникают всякие непредвиденные трудности, появляются ранее не оговоренные миссии и так далее. При том что все это может происходить на одной карте, вмещающей в себя горы, реки, подземелья и так далее. Карт



таких десять штук, а уже на первой же вы найдете своего дракошу. Тогда вы узнаете, как это хорошо — летать.

### DEMON'S BLOOD AND DRAGON FIRE...

А летать действительно хорошо. Можно улететь даже настолько, что земля начнет скрываться в тумане. Как ежик. Дракон в воздухе красиво машет крыльями, может выписывать разные кренделя, да еще и огоньком попрыгивать. Для облегче-



ния стрельбы огнем появляется даже прицел. Если бы он был еще и лазерным — цены б тому дракону не было.

Вот что фигово, так это неумение нашего летуна внушать магический ужас всем живым существам. Не по правилам это. В книжках по-другому...

К слову, краснобрюхая (а может желтобрюхая — я не дальтоник, я просто не помню) тварь способна не только парить высоко в небесах, но и передвигаться по суше,



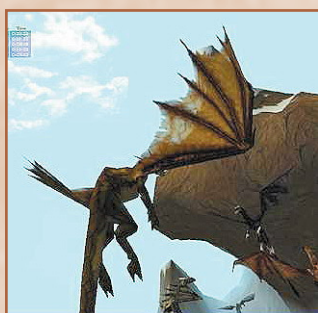
поплывавая в зазевавшихся гоблиноидов густками алого пламени. Если же с дракоши слезть, то он начнет действовать самостоятельно и довольно осмысленно. То бишь усядется на месте и всех кто походить начнет поджаривать. Ну а если вы находитесь далеко от него — можно свистнуть, и зараза, шурша крыльями, припорхнет к вам на помощь. Сильный союзник этот Арох. Но орочи гадины тоже не лапти. Летишь, бывало, по каньону, а они тебя давай из метательно-стреляльных в тебя палить. А так ведь и сдохнуть можно! Попадет тебе в бочину деревяшка зажженная, из баллисты выпущенная, и усе, вниз летим. То есть не летим, а падаем. Так что ребят, «рулящих» пусковыми установками, снимать надо сразу и насмерть, действуя аккуратно и целенаправленно. Не забывайте, что, объединив душу с драконом, вы еще фактически объединили с ним и жизненную энергию. Если эта сволочь помрет, то вы, скорее всего, отправитесь вслед за ним. Это только Арох каким-то образом умудрился выжить после смерти своего прежнего хозяина. Да и злобный предатель из Ордена Пламени, с помощью магии забравший душу своего дракоши, тоже после смерти рептилии вполне здравствовал.

### ЗЕЛЕНОКОЖИЕ КВЕСТОДАТЕЛИ

Встречаются в *Drakan: Order of the Flame* и NPC. Но редко. В самом начале игры, например, добрый старикашка, пронзенный железой, расскажет вам о вашем первом задании и о событиях, произошедших в родной деревушке. Встреченные вами далее нон-плейеры тоже, в общем, бу-







дуг выполнять функцию квестодателей. Сидит, например, в избушке ученик мага и говорит вам, что, мол, поможет вам чем сможет, если вы пещерку поблизости от пауков вычистите. Вот квестару вы и получили.

Есть и еще один вид NPC. Мой любимый. Бежите вы по тропинке и вдруг видите гоблина, сражающегося с мирным жителем. Думаешь: «Помочь ему, что ли?», а тут его раз и убивают. Так ему и надо. Жалко труп обернуть не дают. Кстати, с орками-гоблинами та же проблема. Иногда из них выпадают всякие бутылочки с

сорокаградусным снадодьем, восполняющим жизни и поднимающим тонус, но отобрать дубину, которой покойный только что дрался — нет уж. Оружием можно отовариться в строго отведенных для этого местах. С сундуками там разными рядом или костями путешественников. Иногда рядом с лежбищем монструю топоры из срубленных деревьев торчат.

Вообще зеленокожие — ребята веселые. Как известно, твари они злобные и довольно ограниченные, а потому порой любят друг с дружкой сцепиться. Весело, когда на твоих глазах клыкастые уродцы, вместо того чтобы бить длинноногую дуру, начинают устраивать мочилровку между собой. Занятный спектакль. А в винном погребе некоторые любители выпить встречают вас не с палицей в руках, а с бочонком. Терпеть присутствие спиртного в руках противника мы не можем, а потому отбор происходит быстро и относительно безболезненно. Хотя можно войти в положение бедняги и не трогать его. Не человек, но потребности все человеческие — то — нажраться, да спать завалиться. Правда, с другой стороны, с алкоголизмом надо бороться, а добрый топор для этих целей как нельзя лучше подходит. Я, например, каюсь, так с несчастным и поступил. Ну я и сволочь. Самому страшно.

### МОДНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Модное оно потому, что его не будет. Обычно последние абзацы ревьюшек посвящены выводам, вынесению вердиктов и тому подобным вещам. Я решил сделать поинтереснее и не писать его вообще. Посмотрите в графу «Резюме», там, вроде, все написано. О! Еще в последнее время все что-то начали активно пользоваться подзаголовками. Это, типа, стильно, а потому и я решил последовать за волной и проставить поскоренькому заголовочки. Очень симпатично собирается обрывать, а не трепотней заниматься, а то не модно, не стильно и не современно получится. Все. Обрываю...

### ДОСТОИНСТВА

Тандем человека и дракона в таком виде, в каком он предстает в Drakan: Order of the Flame — это определенно ново. Радуют и достаточно интересно закрученные миссии игры, и приятнейшая графика, и рев поверженных монстров.

### НЕДОСТАТКИ

Героиня, сделанная с закосом под Лариску. Отдельные минусы по части графики и особенно управления. Недостаточно сильная атмосфера игры. Можно даже сказать, почти что никакая, хотя, казалось бы, все для этого на месте.

### РЕЗЮМЕ

Достаточно интересный и местами оригинальный продукт, довольно резко выделяющийся из стада клонов Tomb Raider'а и в то же время очень крепко в него вписывающийся. Кататься на драконе весело и бегать без него также, что очень даже неплохо. В целом ничего сверхординарного в Drakan: Order of the Flame нет, но все же скажем, что разработчики потрудились достаточно неплохо.

7.5

- 2 VIDEO
- 2 SOUND
- 1 INTERFACE
- 1.5 GAMEPLAY
- 1 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

СН РЕВЬЮ

e@shop

<http://www.e-shop.ru>

Интернет магазин  
с доставкой на дом.

Представительство  
в Санкт-Петербурге  
e-mail: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)  
телефон: (812) 311-8312

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве и  
Санкт-Петербургу: \$3  
по Московской области: \$5-\$9



Glassitron PLM-100  
Производитель: Sony

\$1090.00



Joystick Wing Man Extreme  
Производитель: Logitech

\$59.99



Formula Force GT  
Производитель: Thrustmaster

\$199.00



Joystick Gametick  
Производитель: CH

\$35.99



Joystick F-22 PRO  
Производитель: Thrustmaster

\$179.95



Formula Sprint  
Производитель: Thrustmaster

\$95.99



Mouse Pilot Plus (OEM)  
Производитель: Logitech

\$19.99



3D Banshee (OEM)  
Производитель: Creative

\$89.00



Elite Rudders  
Производитель: Thrustmaster

\$117.95



5x DVD-Rom  
Производитель: Sony

\$139.99



Цифровая видео камера DVC 323  
Производитель: Kodak

\$190.95



Sound Blaster Live (OEM)  
Производитель: Creative

\$59.00



Monster Sound MX 300 (OEM)  
Издатель: Diamond

\$59.95



Miro Video Studio 400  
Производитель: Miro

\$320.00



Miro PCTV-TV-тюнер  
Производитель: Miro

\$99.95



Wicked 3D Voodoo-2, 12 mb  
Производитель: Metabyte

\$109.99



G-200 8 Mb AGP (OEM)  
Производитель: Matrox

\$95.95



Стереочки  
Производитель: Metabyte

\$149.95



3Dfx Voodoo-3, 2000, AGP  
Производитель: 3Dfx

\$135.95



Miro Video DC-10 plus  
Производитель: Miro

\$274.99

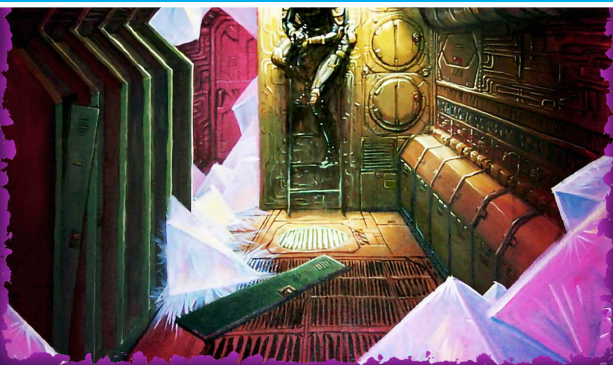


Montego II Quadzilla. Является усовершенствованной версией платы Montego. Отличается наличием дополнительной платы, на которой расположен аналоговый стерео выход для подключения аналоговых колонок и цифровой выход в формате S/PDIF Coaxial.

Пишите и звоните по любым вопросам.  
Мы можем доставить новые, игры вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных





# ВОЗВРАЩЕНИЕ *БЛУДНОГО* ШОК`А





# SYSTEMSHOCK2

3

Юрий Кукушкин  
Сергей Дрегалев

Платформа: PC  
Жанр: action/RPG  
Издатель: Electronic Arts  
Разработчик: Looking Glass, Irrational Games  
Требования к компьютеру:  
Pentium II, 32Mb RAM, 3D-ускоритель  
Онлайн: [http://www.shock2.com/ss\\_shock.html](http://www.shock2.com/ss_shock.html)  
Дата выхода: август 1999 года

Зная эту все же штука — стереотипы. Вот говорим «3D action» и сразу же четко себе представляем в углу экрана символический ствол винчестера, окропленный еще теплой кровушкой корячащейся на полу монстрятинки. Или, услышав «скроллинговая аркада», немедленно вспоминаем о плывущих куда-то стенах после нескольких часов, проведенных за такой игрой. Примеры еще нужны? Да возьмите любой жанр! Абсолютно любой, без каких-либо ограничений — везде, благо, есть свои столпы и своя классика.

Что же получается? Указывая в шапке статьи жанровую принадлежность игры, мы как бы даем ее краткую характеристику. А все благодаря сложившимся представлениям и все тем же стереотипам. Ничего дурного в этом нет, так как, узнав жанр, автоматически располагаешь информацией, чего ожидать, к чему готовиться и на что обратить особое внимание.

Но это правило работает не всегда. Есть исключения, к числу которых принадлежит и System Shock 2. Что указано в графе «жанр»? Верно, action/RPG. Но не верьте этому и, что более важно, не пытайтесь представить себе, на что это может быть похоже. Аналогии убийственные — помнится, точно так же и жанр Diablo с DarkStone определяли. А System Shock 2, как не трудно догадаться, тут и близко не стоял. Ну нет пока в природе точного определения для игровой ниши System Shock 2, а вышеназванный action/RPG — не более чем первое приближение, составленное из имеющихся унификаций.

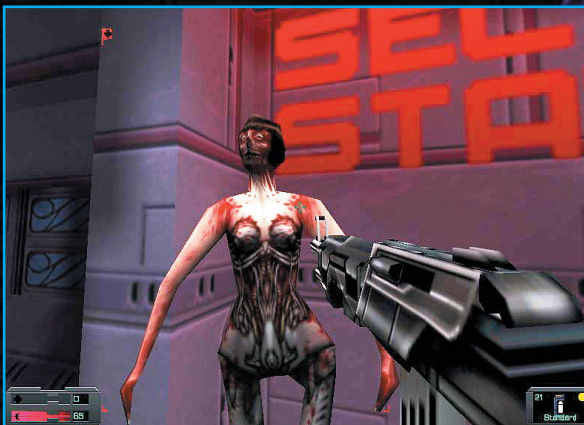
Хотите более верное определение, которое действительно поможет составить первое представление об игре? Рискнем обозвать System Shock 2 (готовьтесь!) приключенческой трехмерной игрой с динамикой лучших представителей action, с колоритной атмосферой лучших adventure и с ролевыми элементами наиболее достойных RPG. И не забудем добавить, что все это еще сдобрено мощнейшим геймплеем.

А теперь по порядку.

## ...ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ

Знаете, какие самые-самые первые впечатления от игры? «Да это же Half-Life!» Действительно, ну очень похоже; вплоть до того, что первый шаг в игре главный герой делает из транспортной вагонетки. Не проходит это чувство чего-то очень знакомого, родного и half-life'овского и на протяжении почти всей игры. Еще один характерный пример — помните видения Фримена после аварии на экспериментальной установке? Практически точно такие же грезы переживает и главный персонаж System Shock 2.

Раз похоже, значит надо сравнивать. Говоря об интерактивности окружения в целом, мы бы отдали все же предпочтение Half-Life, первые уровни которого так и остались вне конкуренции. Впрочем, перевес небольшой, так как оценивать игры по критерию интерактивности довольно проблематично. Поэтому давайте приведем несколько примеров



и вместе над ними поразмышляем.

Начнем с пресловутой вагонетки. Half-Life предлагал экскурсию по комплексу, причем не просто экскурсию, а экскурсию демонстрационно-показательного толка. За несколько минут путешествия перед изумленным взором зеленоглазого физика промелькнули, пожалуй, все основные инженерно-технические достижения человечества за последние десятки лет. А что System Shock 2? Тут вообще нет никакого вводного турне — вот так дешево и сердито.

Впрочем, приведенный пример еще ничего не доказывает.



## ДОСТОИНСТВА

Высочайшая «атмосферность», напряженная динамика, богатейшая литературно-сюжетная канва, яркая кибер-стилистика.

## НЕДОСТАТКИ

Отсутствие поддержки многопользовательской игры, низкоскоростной программный рендеринг, излишне прямолинейная сюжетная линия.

## РЕЗЮМЕ

Кандидат на звание одной из самых лучших игр года, причем не только в своем жанре.

# 9.0

- |     |             |
|-----|-------------|
| 1.5 | VIDEO       |
| 1   | SOUND       |
| 2   | INTERFACE   |
| 2   | GAMEPLAY    |
| 1.5 | ORIGINALITY |
| 1   | ADDITIONS   |







Все же вводная часть — она вводной частью и остается. Давайте разбираться с внутриигровой интерактивностью. Для начала вспомним сценки-вставки на движке игры. Не забыли неожиданно взрывающийся шкаф, грозящий похоронить под собой все живое? Или луч лазера, внезапно пробивающий термостойкую обшивку стены? Или рвущегося наружу мутанта, под ударами которого медленно сдавалась дверь? Есть похожие экстравагантные штуки и в **System Shock 2**, но сделаны они куда с меньшим апломбом и, что более обидно, куда в меньшем количестве. Обычно все интерактивные сценки **System Shock 2** ограничиваются падающими обломками с потолка, да неожиданными пробоями электрических кабелей. Но, надо отдать должное — вздрагиваешь от таких казусов неизменно. Даже если знаешь, что тебя ожидает впереди.

Перейдем к наиболее общему понятию интерактивности. Уникальность левел-дизайна **Half-Life** была в первую очередь в удивительной простоте и сложности уровней одновременно. Простота заключалась в том, что заблудиться не представлялось возможным даже при наличии недюжего желания. Неуловимым образом верный путь всегда находился сам собой, хотя игра в явном виде никак не подталкивала игрока к правильному решению. Заметьте, это при полном отсутствии карты! Но при этом называть уровни доморощенными или однообразными невозможно, наоборот, каждый из них нетривиален, достаточно масштабен и, наконец, ярко индивидуален. А вот **System Shock 2** более «классический» с этой точки зрения. И дело, разумеется, не в карте, которая в игре все же присутствует и даже не в лабиринтообразных уровнях. Загвоздка в другом — постоянно ощущается сторонний прессинг и не покидает ощущение того, что ты просто обязан что-то делать: куда-то пойти, кого-то спасти, что-то найти. Игра постоянно подталкивает игрока к запланированным действиям — сообщениями по электронной почте, безмерным количеством электронных логов с информацией, постоянным возрождением монстров... Нет, до некоторой степени это неплохо и однозначно повышает динамику игры, но ведь **Half-Life** удавалось захватывать не в меньшей степени, но без использования таких приемов.

Вот такие соображения насчет интерактивности. Но не будь ее совсем, **System Shock 2** не стал бы слабой игрой. У игры есть огромное количество достоинств и особенностей, среди которых, в первую очередь, мы выделили бы увлекательность, напряженный драматизм и... интеллектуальность. Да-да, именно интеллектуальность, столь не

характерную для жанра action. Не трактуйте термин буквально — заканчивать Гарвардский Университет, лишь для того чтобы пройти игру до финала, конечно, не требуется. Но поломать голову, чтобы изгадить решить неразрешимую на первый взгляд задачу, придется частенько. Поэтому мы и причислили **System Shock 2** к стану приключенческих игр. Здесь основным является целенаправленное выполнение квеста за квестом, перемежающееся с отстрелом противника. И второе в данном случае не является самоцелью. Прежде всего необходимо разобраться с тем, что происходит, какова подоплека событий и что мы, собственно, должны сделать. А пальба — это так, в большинстве случаев исключительно для самообороны.

### ...ТРЕХМЕРНАЯ

Свой движок **System Shock 2** унаследовал от **Thief** — предыдущего блокбастера разработчиков. Визуально игра не уступает **Half-Life** или любой другой конверсии хорошо известного движка от **Id**, с той лишь разницей, что не поддерживает разрешения ниже 640x480x16 и отчаянно тормозит на программном рендеринге. Кстати, бытует ошибочное мнение, что этот самый программный обсчет движком не поддерживается, т.е. что **System Shock 2** в обязательном порядке требует трехмерный акселератор. Это не верно — принципиально игра заработает без **Voodoo**, **TNT** и прочих **Savage**, но для более или менее приемлемого

числа кадров в секунду потребуется процессор не ниже **Pentium II**. Играть на обычных **Pentium 233** или подобных без ускорителя практически невозможно. Проверено.

Несколько общих формальных слов. Используется вид от первого лица, без наличия какой-либо альтернативной камеры. Движения главного героя на порядок медленнее, чем в любом современном шутере, зато есть такая экзотика, как наклоны в сторону (кстати, удобная штука, если ею овладеть в должной мере). Шероховатости и баги наличествуют, но в пределах разумного. Из неприятных багов отметим, например, что иногда удары монстров достают главного героя, даже если их разделяет непробиваемая стеклянная перегородка. А из шероховатостей бросаются в глаза не слишком многополигональные модели персонажей с совершенно невыразительной, сравнительно с **Half-Life**, мимикой. Пожалуй, все. Остальные мелкие недочеты не заслуживают отдельного упоминания.

### ...ДИНАМИКА

Передышек **System Shock 2** не дает. Ни секунды расслабления. Концепция бесконечной динамики проста: враг опасен, враг хитер, враг повсюду. Только не подумайте, что каверзный и коварный противник есть бегущий на главного героя гибрид человека и инопланетянина. Что вы, это милашка по сравнению с теми безжалостными механизмами, которые заложены в игровую систему **System Shock 2**.

Для начала вкус жизни подпортят электронно-оптические охраняющие системы. Неприметные камеры, подвешенные в укромных местах под потолком, засекают вашего героя за считанные секунды, после чего немедленно объявляется общая тревога. Длится она пару-тройку минут, но за это время на главного героя обязательно совершится с десяток нападений, где бы он ни находился и как бы хорошо ни прятался. Конечно, существуют методы решения этой проблемы, и самым простым является банальное «пли» по ненавистному зрачку камеры... Но ведь мы предупреждали, что это только начало.

Вторым гвоздем программы станет смелое решение разработчиков разрешить тотальный респавн монстров. Иными словами, если вы полностью вычистили какой-то модуль, то через некоторое время там можно обнаружить новых противников. Откуда взялись? Забрали. Любопытно, что спавнинг происходит утаенно, т.е. труп убитого противника тает в воздухе примерно через минуту после смерти, а новый враг в это время или несколько позже появляется где-то в удаленных коридорах. По крайней мере, заметить материализацию в явном виде не удастся — сие действие происходит скрытно и в отдалении от главного героя. Поэтому и создается впечатление, что противники скрываются до поры до времени в злчных местах, а потом выходят немного освежиться, а заодно и поохотиться.

Собственно, а кто они, ваши противники? Если говорить о тех, с кем вы непосредственно скрестите виртуальные шпаги, то это: обычные люди, совмещенные с инопланетными существами и ставшие вследствие этого... э-ээ... совсем не обычными людьми; два вида киберов; роботы самого разного облика — от самоуничтожающихся «скелетоидов» до громадных охранных роботов; мутанты, среди которых есть не только люди, но и подопытные





обезьянки с поразительными паранормальными способностями; омерзительные кольчатые черви (бррр!) и, наконец, паукообразные насекомые. И это не считая камер наблюдения и стационарных пулеметных турелей.

Самое критичное то, что большинство из этого вооруженного многообразия норовит периодически появляться вновь. Чтобы уцелеть в борьбе за жизнь, придется максимально задействовать всю доступную огневую мощь. Оружие то бишь. Оно подразделяется на пять категорий — обычное (гаечный ключ, пистолет, винчестер и автомат), тяжелое (три представителя из области РПГ), энергетическое (два энергетических ружья и лазерный пистолет) и экзотическое (черветмет и еще два других экзотических «мета»).

Рассмотрим возможности оружия. Во-первых, его можно заряжать разными видами патронов, например, бронебойными с кумулятивным эффектом (эффективны против техники и стационарных пулеметов) или со смещенным центром тяжести (эффективны против живых существ). Обратите внимание на такую деталь — бронебойные патроны наносят смертельные повреждения живым существам, а патроны со смещенным центром тяжести причиняют совсем небольшие повреждения технике и пулеметам. Если второе вполне реалистично, то первая особенность стрельбы в **System Shock 2** выглядит абсурдно. Но это как раз тот случай, когда реализм идет в ущерб играбельности, так что не будем придираться.

Во-вторых, для каждого типа вооружения существует усиленный (тройной) режим стрельбы. Если активировать его, то повреждений от выстрела будет наноситься в три раза больше. Расход амуниции соответствующий.

В-третьих, оружие можно чинить и усовершенствовать. Точнее не так — нужно чинить и можно совершенствовать, так как поломка вещь неизбежная, а модификация — опциональная. О состоянии оружия можно судить по циферке в кружке в правом верхнем углу минискрина с иконкой выбранного ствола. Выстрел за выстрелом оружие начинает постепенно приходить в негодность и после состояния «1» наступает состояние «Jam», т.е. состояние заклинивания. Вот тогда-то и потребуется ремонт, а по закону подлости этой произойдет в тот момент, когда нужно будет засадить последнюю пулю в приближающегося робота-камикадзе.

Есть еще две интересные особенности оружия. Первая — отдача от выстрела и, как следствие этого, сбивание прицела. Если стрелять по удаленной мишени, то такие прыжки ствола создадут немало проблем — малейшее смещение прицела, и пуля летит далеко от цели. Вторая особенность — перезарядка оружия. К сожалению, она не происходит автоматически, и это является настоящей головной болью. Думается, что отсутствие автоперезарядки не является недостатком со стороны разработчиков — не забывайте, что существует несколько видов патронов для каждого оружия, и какой конкретно из них выбрать — вопрос неоднозначный. Хотя в пылу боя, слыша характерный звук работающего вхолостую ударно-спускового механизма, ловишь себя на мысли, что лучше бы перезарядка производилась первой попавшейся амуницией, чем вообще никак.

Огнестрельное оружие (и даже черветральное) — это изумительная штука, но оно является не единственным подспорьем в борьбе за выживание. Есть еще и магия, названная в **System Shock 2** псионикой. Аналогии можно проводить сколь угодно глубокие — вся разница между пси-способностями и заклинаниями заключается лишь в названии. Например, файрбол стал пайрокинезом, а заморозка — криокинезом и так далее. Впрочем, есть одна существенная особенность применения паранормальных возможностей — а именно регулировка силы пси-воздействия. Происходит это следующим образом — пока удерживается нажатой левая кнопка мыши (использовать пси-атаку), на экране отображается индикатор силы атаки. Если дожидаться, когда отметка дойдет до диапазона зашкаливания, то наносимый удар будет намного сильнее, но при этом есть риск получить шок, не причинив противнику ни малейшего вреда. А если чуть зазеваться и пропустить тот момент, когда индикатор «добежит» до крайней правой отметки, то главный герой гарантированно получит пси-шок.

Теперь немного о пространствах, на которых производятся разборки. Уровни в **System Shock 2**, как уже было отмечено выше, «лабиринтного» типа. Хотя реверанс в сторону реалистичной архитектуры имеется — хорошо ощущается, что воссозданные помещения космического корабля творились исходя не из удобства deathmatch'a, а все же из несколько иных соображений, не идущих вразрез с азами архитектурного искусства. Кстати, мы не зря называем уровни уровнями, так как они четко разделены, и переходы между ними практически стандартизированы. Дело вкуса, но динамически подгружаемые модули из Half-Life нам все же нравились несколько больше. Хотя, повторимся, это вопрос личных предпочтений.

Есть еще одна довольно примечательная особенность уровней **System Shock 2**. А именно система карт доступа и паролей. Большинство обычных дверей можно (и нужно) взламывать, хакать, в общем. Как правило, за ними скрывается что-то полезное из предметов экипировки или оружия, но не более того. Есть другой тип дверей, которые хакнуть нельзя и открыть их можно только с помощью кода. А откуда взять код? Вопрос тонкий — большинство кодов сокрыто в аудиодневниках, но вот оставшаяся часть может находиться где угодно. Характерный пример — поиск умирающего ученого, который прохрипит в агонии заветную комбинацию цифр. Но есть и еще один тип дверей, вход в которые осуществляется только с помощью специальных карточек доступа. Что приятно, так это сохранение такой карточки на протяжении всей игры. Единоразово получив такую карту/узнав код доступа, главный герой получает возможность беспрепятственно открывать все двери с данной системой защиты.

### ...АТМОСФЕРА

Наверное, первый **System Shock** снижал свою популярность (кстати, за бугром — эта игра считается чуть ли ни культовой) за свои хакерские проделки. Романтика жизни «настоящего хакера», стянутая из малобюджетных фантастических фильмов, была воссоздана в полной мере. Короче, атмосфера была. Причем подчас действительно насыщенная, так как эйфория от удачно проведенного взлома компьютера системы



**подключение  
к интернету;  
web-дизайн;  
хостинг;  
интернет-  
телефония;  
регистрация  
доменов;  
реклама  
в интернете.**  
[www.radio.ru](http://www.radio.ru)







безопасности была сильнее дикого раздражения от неудобного управления и наворотов интерфейса сомнительной пользы. В игру играли, игру проходили, а отдельные воодушевленные «хакеры» даже проходили ее несколько раз крядя.

**System Shock 2** несравненно более атмосферен. Его так называемый «дух» очень близок к тому психологическому погружению, которое ощущалось в одной из наших самых любимых кибер-игр Bioforge. И эта первая причина, по которой System Shock 2 можно причислить к жанру RPG. Ведь погружение в игровую среду вкупе с отыгрыванием персонажа — не это ли узловое звено любого ролевика? Можно привести в качестве примеров множество RPG-игр, изобиловавших сложными системами статистики и продвинутой математическими аппаратами, но не обладающих и сотой доли той «атмосферности», коей обладает **System Shock 2**. Говорим это без малейшего сарказма или иронии — достаточно провести совсем немного времени за игрой, чтобы начать сопереживать главному герою, содрогнуться от картины ужасной катастрофы, составленной из отдельных записей персонала, пропустить через себя холодный и жестокий электронный разум суперкомпьютера... Слова? А вы сыграйте, попробуйте.

Попробуем разобраться, за счет каких средств и механизмов достигается подобное эмоциональное напряжение. Для начала возьмем сюжет или предысторию игры. Формально он достаточно незатейлив: космический корабль с учеными («Fon Braun», кстати, детище хорошо известной компании TrOptimum) и сопровождающий корабль с военными («Rickenbacker») отправляются к далекой планете, вращающейся вокруг тау-звезды в созвездии Кита. Цель полета — контакт с формами инопланетной жизни.

Естественно, первоначальный план простого контакта был лишь ширмой, прикрытием. После прибытия события начали развиваться в совершенно ином русле, что, в конечном счете, обернулось страшной трагедией. Главной же бедой стал выход из строя глобальной компьютерной системы Hexhex, которая контролировала абсолютно все узлы станции. Впрочем, «выход из строя» — не совсем точное определение. Система продолжала функционировать, но уже полностью самостоятельно — либо из-за сбоя в ее электронных недрах, либо из-за чьего-то направленного саботажа. Так или иначе, но уничтоженная сорок лет назад SHODAN вновь вернулась. Пускай и в другом обличье.

На этом, собственно, все. Формальная часть заканчивается и вместе с игрой начинается действительно захватывающее и отчасти зловещее повествование о событиях, предшествующих появлению на станции нашего главного героя (о нем самом поговорим чуть позже, а пока просто скажем, что он боевой киборг). Составляется картина будет по небольшим крупицам, по скудной информации, почерпнутой из многочисленных аудиодневников персонала. Не сразу откроется зловещая подоплека полета, не сразу осознается истинное назначение милитаристского сопро-

вождения, не сразу уяснятся натянутые до предела отношения военных и ученых, медленно, но неуклонно перерождающихся в грандиозный конфликт, не сразу станут ясны результаты жутких экспериментов... Если считать предысторией все события, произошедшие до непосредственного начала игры, то разобраться с ними придется чуть ли не до финала. Накручено здорово.

Впрочем, это лишь одна сторона дела. Литературно-сценарная. Но есть другие средства «погружения», которые уже активно используют два наших органа чувств — зрение и слух.

Начнем с эффектов и музыки. Одно слово — безупречно. В равной степени потрясающе озвучены и ревушие гибриды («Kill me!» — эта мольба превращенного в зомби человека еще долго будет звучать в ушах) и записи аудиодневников (чувствуется и раздражение молодой сотрудницы, на очень важные замечания которой никто не обращает внимания; и леденящий страх в голосе ученого, проводившего операцию по скрещиванию людей и инопланетян). Музыка контекстно-зависимая и напряженная. Поверьте, ощущения того, что мелодия сменилась на «боевую» и стычка с противником близка, а его все нет в поле зрения, заставляют судорожно озираться и вздрагивать от малейшего шороха. А если при этом на главного героя неожиданно с ревом бросится сзади монстр, то у людей морально нестойких могут элементарно сдаться нервы.

Дополнительно нагнетают обстановку небольшие внутриигровые сценки. Про падение обломков, сопровождающихся резким звуком взрыва, и грезы-видения мы уже вам рассказывали, осталось упомянуть призраков. Итак, периодически перед взором главного героя возникают эфирные фантомы, видимо, духовные оболочки погибших на станции людей. Их нельзя уничтожить, нельзя с ними заговорить — они лишь повторяют те действия, которые совершали их материальные прообразы за несколько секунд до гибели. Прием, конечно, не новый — достаточно вспомнить любой horror adventure — но как он к месту!

Но самое-то главное, за что прощались все огрехи оригинального **System Shock**! Конечно, это кибер-хакерский настрой игры в целом. Ломать, взламывать, хакать — ключевые действия, без которых **System Shock 2** потерял бы свою приставку «кибер». Что особенно приятно, взламывать можно великое множество вещей — от мини-игр (аналог обычных карманных «в дорогу вместо книжки») до сис-

тем компьютерной безопасности. Можно еще хакнуть автомат по продаже всякой сопутствующей мелочи, чтобы его ассортимент состоял не из сигарет и банок колы, а из боеприпасов и полезных предметов экипировки. Что еще? Мэйлы, аудио-логи, имплантанты, киберы, дроиды, системы безопасности... Да хватит уже, пожалуй.

### ...РОЛЕВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Всего вышеперечисленного уже вполне достаточно, чтобы **System Shock 2** был просто хорошей игрой. Но это еще только половина дела. Есть у проекта еще и главный внутренний стержень, за счет которого он подпадает под определение «шедевр». И зовется этот стержень, как вы догадались, «ролевые элементы».

Сразу оговоримся, что ролевою модель **System Shock 2** нельзя назвать полноценной. Она сильно упрощена и, конечно, не может тягаться с хитросплетениями математики и статистики стандартных RPG. Но ее прозрачность и простота освоения ни в коей мере не делают игру менее интересной. И кроме этого, полностью исключаются неоднозначности и практически без остатка искореняются влияния случайных событий. Ну вот, например, как происходит взлом ящика в стандартном ролевике? Чем выше соответствующий скилл у вора, тем больше шансов на то, что процесс взлома окажется успешным. Но сам по себе он остается случайным, и часто требуется несколько попыток, прежде чем замок будет успешно открыт с помощью отмычек. В **System Shock 2** такие ситуации невозможны. Если скилл хаканья меньше требуемого для взлома того или иного устройства, то вам об этом прямо и сообщается, мол, нужен уровень скилла не ниже такого-то.

И это правильно. Правильно для **System Shock 2**. Согласитесь, что «компьютеризированная» концепция предполагает четкие и ясные алгоритмы. В работе вычислительной техники нет места случайным или хаотичным процессам, которые зовутся здесь не иначе как сбой. Все должно быть кристально разборчиво — никаких сотен попыток с бесконечными перезагрузками. Пожалуй, единственным исключением из этого правила является непосредственный подбор доступа при взломе. Но и тут случайность сведена до минимума, а число попыток ограничено только наличными капиталами (нанитами). Впрочем, мы уже забегаем вперед.

Начнем с основы основ — генерации персонажа. Главный герой един, просто его подготовка может происходить в трех различных службах — Navy (морская пехота), Marine (десантные войска) и BlackOps (спецназ). Соответственно, будут видоизменяться и всевозможные характеристики героя. Но прежде чем говорить, какие преимущества какая служба дает, разберемся с этими самыми всевозможными характеристиками.

Группа первая — базовые характеристики: сила, выносливость, ловкость, пси-способности и другие (подробности ищите в Прохождении в конце номера). Группы вторая и третья — наборы скиллов, ответственных за обращение с разными видами оружия: стандартное, тяжелое, энергетическое и экзотическое, и ответственных за технические навыки: ремонт, усовершенствование, модернизация, хакерство, исследование (подробности ниже). Группа четвертая — набор пси-способностей или, проще говоря, заклинаний. Последняя подразделяется еще на пять уровней, по восемь заклинаний в каждой (реально в каждом разделе 7 пси-способностей, а 8-я просто открывает к ним доступ).

Со стандартными характеристиками все более или менее понятно. Отметим только, что сюда же относятся и четыре trait (особенности) — аналог перков из Fallout. Получить такую особенность можно с помощью специальных синих стенов, причем стенов срабатывает лишь один раз. Набор перков включает шестнадцать особенностей (например, увеличение на 15% повреждений при дистантных атаках, иммунитет к пси-шоку от перегрузок при использовании



пси-способностей, возможность драться оружием врукопашную и т.д.), но выбрать в конечном счете можно не более четырех.

Технические скиллы. Про ремонт повторяться не будем, а вот о модернизации поговорим подробнее. Заметьте, что, несмотря на схожесть в названиях, усовершенствование и модернизация — это два разных скилла. Отличаются они тем, что усовершенствование отвечает за число апгрейдов оружия, а модернизация — за профилактический ремонт (состояние оружия улучшается на 2 единицы).

Последний из не разобранных технических скиллов — исследования. С трупов некоторых убитых врагов можно подобрать определенные анатомические части. Например, расковырять у агрессивной обезьянки череп и вытащить мозг, который будет фигурировать в inventory как «неисследованный объект». Проведя исследования, главный герой зарабатывает либо определенный бонус при сражении с данным противником (та же обезьянка станет получать при атаках на четверть повреждений больше), либо получает специальное (неизменно полезное) устройство. Но все бы было слишком просто, если бы исследования требовали только определенный уровень скилла. Нет, помимо него еще требуются определенные реактивы и химикаты, видимо, для проведения физико-химических анализов (найти эти химикаты можно на специальных складах). Вот такой, казалось бы, малозначимый нюанс — а сколько дополнительных динамизма! И главное, реалистичность поднимается на порядок, а то и несколько.

В реестре технических скиллов фигурирует и специализированное программное обеспечение, иначе говоря, софт. Софт бывает четырех типов — для ремонта, для хака, для исследований и для усовершенствования оружия. Чем больше вы найдете носителей с софтом, тем более эффективно будут происходить соответствующие технические операции. Например, при наличии одного софта для хака системы безопасности будут деактивированы не на две минуты, а на три и т.д.

Ну а теперь, разобравшись с характеристиками главного героя, вернемся к процессу генерации персонажа. Выбрав службу, вы приступаете к продвижению героя по служебной лестнице и попутно получаете ненавязчивый tutorial. На выбор будут предложены три варианта повышения тех или иных характеристик персонажа (морская пехота — это в основном повышение грубой силы и навыков обращения с огнестрельным оружием; десант — хакинг и сбалансированные тренировки; спецназ — совершенствование пси-способностей), которыми можно воспользоваться трижды. При этом на каждую прокачку уходит по одному году жизни персонажа. Свою службу он начинает за четыре года до полета к созвездию Кита, из них первые три посвящены самосовершенствованию, а последний — службе на Rickenbacker.

Разумеется, начальные модификации задают общее направление развития персонажа, но ни в коем случае не определяют его дальнейшую судьбу на сто процентов. В процессе игры будет представлена не одна возможность повысить те или иные навыки.

Подшли к процессу прокачки персона-

жа. Если до этого все укладывалось в классические ролевые рамки, то по этой части **System Shock 2** предпосылает сюрпризы. Во-первых, у персонажа нет такого понятия, как опыт. Во-вторых, нет обобщенного показателя «уровень». Нет и все. Повышение характеристик можно производить в любой момент, но для этого требуется выполнение двух условий — непосредственная близость специальных апгрейдных стенов (в отличие от синих стенов с перками — эти могут использоваться неограниченное число раз) и наличие определенного числа киберимплантантов. Обеспечить второе условие, разумеется, намного сложнее.

Так откуда взять эти имплантанты? Путь первый — обыскивать каждый укромный уголок корабля. Имплантантов разбросано немного, но все же при тщательном поиске можно отыскать их некоторое количество. Второй путь — выполнять квесты от загадочной докторши Polito, которая за успешные выполнения заданий переправит по электронному каналу связи некоторое количество этой сверхценной «валюты».

Стоимость апгрейда в имплантантах варьируется для каждой отдельной характеристики и, больше того, для каждого конкретного уровня этой характеристики. Зато повысить можно все что угодно, без явных ограничений. Другой вопрос, что апгрейд выисловости с единицы до двух обойдется в десять имплантантов, а повышение хакинга с двух до трех — всего в пять (стоимость примерная).

Помимо имплантантов есть и другой вид валюты — наниты. Про них мы уже мельком упоминали, когда говорили о стоимости хакинга. Добавим, что наниты используются практически при любых операциях — начиная от того же хакинга и заканчивая воскрешением главного героя в специальном медицинском центре. Очевидно, что данный тип «валюты будущего» распространен намного шире, нежели имплантанты, и найти его можно практически повсеместно.

### ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Что ж, разговор получился долгим и достаточно глубоким, поэтому неплохо бы подытожить все сказанное. Итак, **System Shock 2** — тот нечастый случай, когда продолжение игры оказалось на порядок сильнее своего предшественника. Причем речь идет, конечно, не о технологическом уровне (с ним и так все очевидно). Больше того, проект выделяется на фоне большинства сегодняшних игр и еще, к тому же, умудрился оказаться не похожим ни на кого, кроме как на самого себя.

Мы оцениваем **System Shock 2** в 9 баллов, и это заслуженная оценка, проставленная недогнувшей рукой. Характерный факт, что при этом не было никаких сомнений и споров — игра заслуживает «отлично». Если бы не отсутствие поддержки многопользовательского режима, то было бы 9,5. Но и эта проблема должна скоро решиться, а именно с выходом патча (поддерживает игру до четырех человек в deathmatch и cooperative). Подробности на сайте.

И еще напоследок честно признаемся — не ждали. Готовились к очередной игре, а получили на руки хит... Как же все-таки здорово, что неожиданности бывают не только досадными!..

СН REVIEW

# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

## Интернет магазин с доставкой на дом.

Заказ по интернету:

<http://www.e-shop.ru>

e-mail: [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

телефон: (095) 258-8627

доставка по Москве и Санкт-Петербургу: \$3  
по Московской области: \$5-\$9

Представительство  
в Санкт-Петербурге  
e-mail: [eshop@litepro.spb.ru](mailto:eshop@litepro.spb.ru)  
телефон: (812) 311-8312



**Mario Party**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
«Настольная» игра с персонажами Nintendo.

\$69.95



**Star Wars: Rogue Squadron**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Необычайно динамичная игра на тему «Звездных войн».

\$72.99



**Castlevania 64**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Трехмерное продолжение известного сериала в лучших традициях.

\$75.95



**Super Smash Brothers**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Веселые драки с любимыми персонажами.

\$69.99



**Turok 2**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Приключения охотника за динозаврами.

\$79.99



**Zelda 64**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
RPG-лучшая игра всех времен.

\$79.99



**Quake II**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Трехмерный Action с видом от первого лица.

\$85.99



**Aero Gauge**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Быстрая и красивая футуристическая гонка.

\$59.99



**Star Wars Episode I: Racer**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Гонки с отличной графикой по мотивам фильма «Star Wars: Episode I».

\$85.99



**California Speed**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Гонки по реальным американским городам на классических машинах.

\$64.99



**World Driver Championship**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Новые гонки от создателей Top Gear Rally.

\$19.99



**Expansion pack 4 Mb**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
Расширение оперативной памяти для приставки.

\$39.99



**Dreamcast (Japan) (без модема)**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
128 битная игровая приставка к телевизору.

\$279.99



**Game Boy цветной корпус**  
Система: Game Boy  
8 битная игровая система с черно-белым экраном.

\$57.59



**Nintendo 64 (US)**  
Система: Nintendo 64 (NTSC)  
64 битная игровая приставка к телевизору.

\$169.99



**Game Boy Color**  
Система: Цветной Game Boy  
8 битная игровая система с экраном на 56 цветов.

\$99.99



**Controller разноцветный**  
Система: Nintendo 64  
Джойстик стандартный для игровой приставки.

\$34.99



**Перчатка-джойстик**  
Система: Nintendo 64  
Джойстик, адаптированный для драк.

\$79.99



**Wario Land II**  
Система: Color Game Boy  
Приключения заклятого врага Mario.

\$44.99



**Turok 2**  
Система: Color Game Boy  
Приключения героя комиксов.

\$44.99



**Metroid II**  
Система: Game Boy  
Приключения женщины-космонавта в поисках своего друга мутанта.

\$22.49



**Odd World**  
Система: Sony PlayStation (NTSC)  
Приключения Ab'a.

\$19.99



**Driver**  
Система: Sony PlayStation (PAL)  
Криминальный автосимулятор с трехмерными городами США.

\$42.99



**Resident Evil 2**  
Система: Sony PlayStation (NTSC)  
Суперигра в жанре ужасов.

\$25.99

Пишите и звоните по любым вопросам.

Мы можем доставить новые игры, вышедшие в США.

Заказ по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных



# GULF WAR: OPERATION DESERT HAMMER

Платформа: PC  
 Жанр: танковый action  
 Издатель: 3DO  
 Разработчик: 3DO  
 Требования к компьютеру:  
 P-166, 32Mb RAM, 150 Mb HDD, реко-  
 мендуется 3D-акселератор  
 Онлайн: <http://www.3do.com>

# А

Вячеслав Назаров

американцы опять рвутся спасти несчастную Землю. Очевидно, они руководствуются мыслью о том, что для того чтобы не было войны, надо собраться всем «хорошим» и убить всех «плохих». Результаты подобной политики мы могли наблюдать несколько месяцев назад в Сербии, несколько лет назад — в Персидском заливе. Теперь, благодаря стараниям некой весьма компьютерной компании 3DO, любой желающий сможет поучаствовать в подобных мероприятиях не отходя от своего любимого игрового комбайна. Недавно вышедшая игра Война в Заливе: Операция «Кувалда в пустыне» (Gulf War: Operation Desert Hammer) перенесет игроков в сказочный мир Ближнего Востока, в котором им придется устанавливать новый мировой порядок. Конечно, американский.

Помните, как несколько лет назад американцы в течение 100 дней «Бури в пустыне» пафосно освобождали маленький нефтяной Кувейт от иракских агрессоров, над которыми предводительствовал усатый дядька Хуссейн? Придется вспомнить, так как в **Gulf War** вам придется заканчивать начатое американскими войсками «благородное» дело уничтожения гнезда порока, разврата, метеоризма, терроризма и всех остальных нехороших измов. Речь идет о Ближнем Востоке, а конкретнее — Ираке. В начале грядущего века сумасшедший, по мнению американских психиатров, диктатор (разумеется, обитающий в Багдаде) начал плановое истребление любого западного присутствия в регионе: начиная с военных баз НАТО и заканчивая автоматами, торгующими кока-колой и пивом Miller. Вся мировая общественность в лице США возмутилась такой неслыханно дерзкой выходкой и тут же начала претворять в жизнь операцию Desert Hammer, целью которой стало уничтожение багдадского режима и восстановление мира во всем мире. Именно эту задачу и предстоит решать игрокам, которые окажутся в составе «голубых касок», направленных в регион. В роли отважных бойцов, пилотирующих «супер-танки» M12 Hammer, они станут огнем и мечом сеять разумное, доброе, вечное...

## ПУСТЫНЯ ВОГНЕ

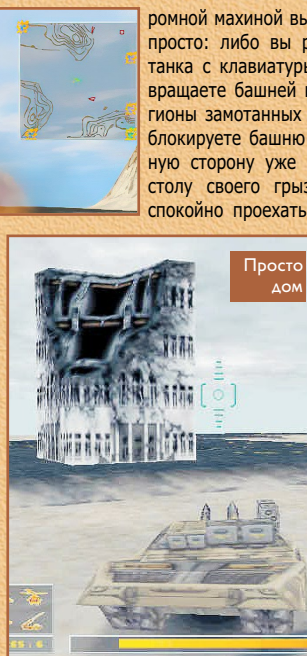
Достаточно взглянуть на системные требования **Gulf War**, чтобы со всей очевидностью понять: игра не претендует на то, чтобы стать откровением для любителей роскошной графики. Честно говоря, после инсталляции становится ясно, что она не претендует вообще ни на что. Но начнем с приятных вещей, тем

более, что их в **Gulf War** не так уж много. Танки, ракетные установки и прочие ездящие и изредка летающие объекты выполнены достаточно неплохо, однако уровень их детализации оставляет желать много лучшего. Подобные же теплые слова можно произнести и о зданиях, встречающихся в игре. Больше всего они похожи на несложные геометрические фигуры (в основном вариации кубиков), раскрашенные с таким

расчетом, чтобы изображать арабские бункеры, нефтяные вышки и другие элементы пейзажа ближневосточной пустыни. Из данного факта вытекает еще один недостаток игры, который бросается в глаза спустя несколько минут участия в боевых действиях, — реализация разрушений. Зрелище взрывающегося арабского бункера или танка заставляет смахнуть скучную слезу умиления и порадоваться за разработчиков, которые смогли так бездарно изобразить этот процесс. В результате воздействия на вражеские объекты при помощи пулеметов-пушек-ракет они разлетаются на небольшое количество совершенно неинтересных полигонов, вызывая лишь чувство досады: «И вот это было танком/ракетной установкой/бронированным арабским вигвамом?» Но если на секунду отвлечься и от арабов, и от американцев и обратить свой взор к небу, то оно сможет надолго приковать внимание, поскольку крыша мира в **Gulf War** выполнена просто великолепно. Но не исключено, что рано или поздно вам надоест созерцать небеса и тогда вы сможете увидеть и то, что лежит вокруг вас. Очевидно, что это будет пустыня. Море песка — все, что окружает игроков в **Gulf War**. Нельзя сказать, что дизайнеры сильно утруждали себя, создавая мир Ближнего Востока, например, оказавшись на пятом уровне, вы вряд ли отличите его от второго или пятнадцатого: одни и те же дороги, одни и те же холмы, одно и то же...







ромной машиной выполнено на удивление просто: либо вы руководите движением танка с клавиатуры, а с помощью мыши вращаете башней и поливаете огнем легионы замотанных в чалмы арабов, либо блокируете башню и направляете в нужную сторону уже всю машину, катая по столу своего грызуна. Но, разумеется, спокойно проехать по пустыне нам не дадут враги, ополчившиеся на американский образ жизни. К сожалению, в Gulf War противники представлены лишь несколькими видами танков (разумеется, советского производства), ракетными установками СКАД, редкими вертолетами, да одиноко стоящими бункерами. Самое досадное, что по уровню AI они немногим отличаются от программируемых счет и калькуляторов на лунных батарейках. Все, на что хватает вражеского интеллекта — это открыть шквальный огонь по любому американскому средству передвижения, как только оно появится на горизонте. Впрочем, это не страшно, так как броня M12 во много раз мощнее любого «арабского» танка. Да и вооружены заокеанские воюки получше несчастных обитателей Востока. На каждой «Кувалде» установлен пулемет, снабженный неограниченным боезапасом, но уничтожать с его помощью бронированную вражескую технику — занятие неблагодарное. Для этих целей гораздо лучше подходят ракеты, которых в Gulf War существует целых четыре вида. Первый из них — HEAT, являющийся базовым типом ракет, которые, тем не менее, с достаточной легкостью разрушают даже самые прочные панцири арабских броненосцев. SABOT представляют собой несколько усовершенствованные HEAT'ы, однако их запасы существенно меньше, и при отсутствии



## ЗВУКИ МУ

Что касается звукового сопровождения и режима многопользовательских батальонов в Gulf War, то здесь говорить практически не о чем. Скучные музыкальные темы, убогие звуковые эффекты весьма подходят бедному графическому убранству. Мультиплеер тоже не спасает игру, поскольку даже deathmatch не может увлечь более чем на 10-20 минут, да и то лишь если у вас сломался музыкальный центр, не работает телевизор, а вся ваша библиотека, состоящая из пары книг, сгорела в лесном пожаре.

## КТО ОТПРАВИТСЯ НА БЛИЖНИЙ ВОСТОК?

Если подвести краткий итог, то можно совершенно определенно сказать, что Gulf War: Operation Desert Hammer является игрой, на которую не имеет смысла тратить ни время, ни деньги. Ее единственной отличительной чертой является полное отсутствие оригинальности и интересных идей. Впрочем, что еще можно было ожидать от игры с названием «Операция «Пустынная Кувалда»?

СИ REVIEW

## В БОЙ ИДУТ ОДНИ ТАНКИСТЫ

Gulf War не является выдающейся игрой в плане графики. К сожалению, не является она таковой, если рассматривать ее с точки зрения игрового процесса. В течение 18 миссий бойцам предстоит выполнять задачи по уничтожению несчастных арабов, обороне важных объектов, конвоированию незащищенной американской техники. Для этого, взобравшись в родной M12 «Кувалду» и взглянув на него от третьего лица, игроки заводят мотор и отправляются в пустыню выполнять приказы командования. Управление такой ог-



## ДОСТОИНСТВА

Простое управление. Достаточно качественные модели техники и сооружений.

## НЕДОСТАТКИ

Примитивные сюжет и игровой процесс. Однообразные миссии и дизайн уровней. Удивительно убогая реализация разрушений: минимум анимации и текстур.

## РЕЗЮМЕ

Игра рекомендуется лишь тем, кто в танке. Впрочем, возможно вам и удастся провести за ней некоторое время, которое, почти наверняка, не превысит 20-30 минут.

4.5

- 0.5 VIDEO
- 1 SOUND
- 1 INTERFACE
- 0.5 GAMEPLAY
- 0.5 ORIGINALITY
- 1 ADDITIONS

у бойцов навыков снайперской стрельбы гораздо эффективнее будет воспользоваться управляемыми противотанковыми ракетами — ATGM. Для борьбы с летающими противниками типа Карлсон рекомендуется применять AAGM — Anti-Air Ground Missile. Если же даже такого арсенала не будет хватать в процессе борьбы с арабским злом, в Gulf War можно будет воспользоваться авиа- и артударом, сметающим огненным вихрем все живое в указанном районе, чья площадь, однако, является очень небольшой.





# DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

## ЗАМЕЧАНИЯ

П

еренастройте «мышинное» управление. Изначально блок находится где-то на Num-pad'e, а поместить его гораздо целесообразнее на правую кнопку грызуна. Теперь, не напрягаясь, можно наносить удары левой кнопкой, а блокировать — правой. К тому же такая настройка и существенно облегчит жизнь во время воздушных баталлий.

Оружие имеет свойство ломаться, причем относится это не только к мечам и топорам, но и к лукам. Смотрите на его прочность.

Стрелы, выпущенные в противника, позже можно снять с его труп. Брезговать этим нельзя, так как лук один из самых ценных видов оружия, а зарядов к нему частенько не хватает.

В опциях сразу же ознакомьтесь со всеми клавишами управления, чтобы больше к этому не возвращаться.

## RUINED VILLAGE

### Основные задания:

- Найти ключ от дома священника
- Взять книгу в доме священника
- Найти Синий Кристалл
- Разбудить дракона

Поговорив со стариком, зайдите в **Inventory** и достаньте меч. К вам на всех парах чешет гоблин, которого, не раздумывая, надо убить. Рубать мечом лучше или подойти к противнику вплотную и не давая ему ни секунды на передышку (он, правда, может присесть), или одновременно нажимая стрейфы в разные стороны — тогда наша героиня будет махать железкой справа и слева.

Теперь идем к берегу (1). Перебив охрану и собрав все, что можно собрать, аккуратно спускаемся к самой реке. Слева вы должны увидеть скелет какого-то неудачника и полезные в хозяйстве предметы рядом с ним. Там же обнаружится потайной ход в глубь земли. Пока не идем в него, а плывем еще дальше налево. На берегу находим топорик, который можно припрятать в закрома Родины. Плывем обратно к ходу. Лезем вниз. На пауков не отвлекаемся и прыгаем в озерцо. Вылезем с другой его стороны и идем к решетке. Дергаем за рычаг. В открывшемся нам помещении видим кучу уже знакомых нам паучков. Мы находимся под таверной, и именно здесь нам нужно найти ключ от дома священника. Подбегаем, уворачиваясь от насекомых, к столу и хватаем его. Теперь надо чесать к другой решетке и открывать ее. За ней мы обнаруживаем винный погреб, заполненный всякими гадкими зеленорожими. Покусившихся на святое убиваем без промедления, тем более, что у одного из них в руках вместо меча бочонок, и сопротивления он не оказывает. Поднимаемся вверх по лестнице. Возле стойки берем меч. Если хотите — обследуйте дом, наверху, например, можно найти бутылочку со снадобьем.

Выходим из здания. Во дворе нас уже поджи-

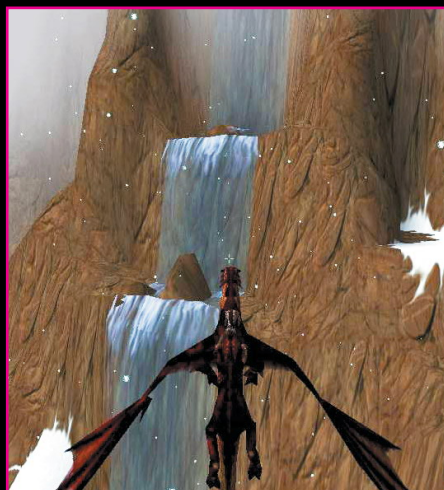


дает очередная партия гоблиноидов. Расправившись с ней, идем по тропинке. Впереди нас выскочит розовый монстряга, бить которого удобнее всего сидя. Продолжаем движение. Клыкастый, убивающий невинного человека будет для нас сигналом для того чтобы повернуть направо. После расправы со злодеем, конечно. Переходим через мостик и идем к дому священника (2), попутно расшвыривая многочисленных монстров. Открываем дверь ключом, заходим вовнутрь, берем книгу и возвращаемся к месту расправы гоблина над человеком. Попутно опять же отбиваясь от нечисти. Теперь держим путь к церкви (3). Там ставим книгу на алтарь, после чего перед нами открывается секретный ход.

Спускаемся вниз, читаем книжечку, повествующую об Ордена Пламени, и, прыгая с платформы на платформу, спускаемся все ниже и ниже. Миновав ряд летающих туда-сюда секир, идем в зал со статуями. Там находим три кнопочки, одну из которых придавливаем







постаментом, на другие просто наступаем. Подходим к саркофагу и хватаем кристалл. Появляется лестница, по которой мы спускаемся еще ниже. Далее садимся на некое подобие лифта и идем к выходу из пещеры. Впереди перед нами подвесной мост. Перебираемся на другой берег. Нас там уже поджидает очередной враг, после смерти которого мы спускаемся в овраг, уничтожая по дороге несогласных с нашим намерением. Дойдя до ящиков, поворачиваем направо и обнаруживаем бегущего к нам на всех парах противника. Убиваем его и идем дальше. Вскоре мы увидим костерок и гоблинов на привале. Недалеко расположена пещерка, пройдя через которую, можно попасть на небольшой выступ на скалах, где валяется аппетитная бутылочка и относительно неплохая булава. Направляемся к гоблину. Спьяну они чего-то не поделили, а теперь затеяли махач, что нам, естественно, только на руку. Ни в коем случае не трогайте бочки с руническими письменами — взрывоопасны. Шлепаем дальше и оказываемся над рекой. Под нами еще один овраг. На шляющихся вниз гадов можно покидать валуны, обнаруженные поблизости. Теперь перебираемся на другой берег (в какой уже раз). Срубаем деревце, которое, падая, убивает неосторожного гоблина. Вот и мостик получился. Далее идем через пещерку, находящуюся прямо по курсу, в которой валяется колчан со стрелами. Хватаем — позже пригодится. Думаю, излишне добавлять, что нам постарайтесь всячески помешать разные нехорошие монстрики. Бежим, не сворачивая, к реке, по направлению к очередному мосту. Попрыгав через дыры в нем, го-

товимся к встрече с очередным гоблином. Справа расположен овраг, в который мы кидали валуны, к бродящим там товарищам лучше не лезть. Слева мы замечаем каменный мост, но сначала побегим прямо, за ограду. За ней мы найдем развалины храма и вооружение неподалеку от него. Пройдя древнее строение насквозь, мы выйдем на полянку, на которой пасется розовый чудик. Неподалеку обнаруживаем Красный Кристалл. Засунув его за пазуху, возвращаемся к мосту. Переходим через него, поднимаемся вверх и, пройдя через проход в скале, стаскиваем нос к носу с двумя зеленорожками. Прибив их, идем в сторону бочек. Рядом еще один мост, через который опять приходится попрыгать. На другой его стороне клыкастые затеяли игру в некое подобие футбола. Обагаем скалу и, перебравшись на

другой берег, несемся вперед. Сворачивать не нужно, все равно ничего интересного в очередных пещерах не найдем. Пересекаем мелкое озерцо и заходим в пещеру, вход в которую выполнен в виде головы дракона. Преодолев серию нехитрых ловушек, оказываемся перед пропастью, которую надо быстро пересечь по падающим камням. Спускаемся в величественный зал со статуей дракона и помещаем синий кристалл в хитрый магический прибор. Дракон пробуждается, и мы становимся свидетелями занятой беседы с ним.

## WARTOK CANYONS

### Основные задания:

- Найти Grimstone Mines
- Найти ключ от шахт троллей

И вот мы с драконом вылетаем из душных подземелий и вдыхаем свежий воздух полной грудью. Для начала посетим расположенный неподалеку домик (1). Можно, конечно, этого и не делать — там вы найдете побочный квест. Итак, в домике живет ученик волшебника, который обещает нам помочь со снаряжением. При условии, если мы вычистим одну из шахт, наводненную пауками (2). Получив от хозяина ключ, летим по направлению к ней, благо это совсем рядом. Понятное дело, что всех встреченных нами врагов необходимо нещадно сжигать на месте. С драконом в шахты зайти нельзя, а потому делаем это в одиночку. М-да, пауков там много. Особо уничтожением их заниматься не стоит. Глав-

ное, добраться до их гнезда. Бежим к обрыву. Валим находящееся поблизости дерево, по которому будем выбираться обратно. Спускаемся вниз. Заблудиться там невозможно. В одной из пещер обнаруживаем доску, с одной стороны которой стоит взрывоопасная бочка. Доска пристроена на манер детских качелей «конышков», так что прыгнув на один ее конец, мы катапультируем бочку вверх. Взорвавшись, она вызовет небольшой обвал, который похоронит гнездо противных насекомых. В той же пещерке мы найдем кольчугу, а в одном из переходов — лук и стрелы. Хватайте все и, добравшись до «мостика», возвращайтесь к дракону. На нем летим обратно к ученику волшебника, который передаст нам Руну Камня и укажет местоположение шахты, в глубине которой скрыт магический меч (3). Летим туда, по ходу дела отбиваясь от нападающих на нас странного вида птиц (это не драконы — на крыльях перья). Ребята представляют огромную опасность для здоровья, так что необходимо быть с ними чрезвычайно осторожными. Злобные гоблины также будут обстреливать вас из специальных установок подожженных бревнами. Сжечь их довольно просто. Прилетев на место, используем Руну











лаем дракона и направляемся мимо заключенных к единственной открытой двери. Подавив сопротивление, слезаем с верного коня и идем пешком. Пересекаем мост и выходим в здоровую шахту. Нам надо подняться вверх по лестницам. Поднявшись, прыгаем на выступ, возле которого болтаются две здоровые булавы. Немного пробежавшись, мы найдем рычаг, дернув который, приподнимем «лифт». Возвращаемся к лестницам, запрыгиваем на поднятую нами конструкцию, а с нее на тропу, ведущую в другое помещение. Идем, пока ни окажемся у развилки. Нам направо (2). Движемся, никуда не сворачивая, тем более что и сворачивать некуда :). Добираемся до лестницы и карабкаемся по ней наверх. Сейчас нам в пункт А. Обшариваем все комнатки. В одной находим Кристалл Льда и неслабый меч, в другой — магические стрелы. Теперь идем в пункт В. В самой последней комнате распаковываем сундуки, запикиваем в карманы rotion'ы. На столике лежит ключ. Как только мы его халнем, придет злой-презлой мужик, с которым весьма сложно биться. Я предлагаю следующий вариант расправы с ним. Достаем лук со

стрелами, применяем невидимость и забираем нужный предмет. Выходим из комнаты. Впереди появляется мужик, а путь к спасению преграждается решетками. У нашего противника имеется неплохой меч-поджигатель, да и потом он любит запускать огненную волну. Остерегаясь последней, отбегаем обратно в комнату и обстреливаем гада, который нас не видит. Когда он зайдет в комнату, мы из нее выйдем и продолжим обстрел. Скоро темный рыцарь помрет. Бежим к развилке и выбираем путь налево (1). Кстати, по пути нам встретится здоровенное чудовище, обожающее покидаться камнями. Убивается, опять же стрелами. Не забудьте,

к слову, снимать стрелы с трупов. Итак, дорога вынесет нас на открытое пространство. Мы увидим несколько ходов. Один, верхний, в тумане, другой закрыт зеленым силовым полем, третий украшен штандартами, четвертый выведет нас к двери, открыв которую, мы встретим дракона. В последнюю нам и надо. На нас нападет «птичка», а ее выстрелов следует опасаться и бежать что есть мочи. Вернувшись с драконом, убиваем ее и направляемся ко входу со штандартами. Открываем дверку ключом и заходим. Туннель выведет нас к странной конструкции. Разогнав противников и воздействовав силой на рычаг, мы приведем ее в движение. Далее (см. рис) залезаем на возвышение (1) и прыгаем с «молота» на «молот» (2, 3, 4). Так мы доберемся до нового тоннеля. Бежим по нему, сражаясь с противниками и обыскивая помещения, из которых они вылезают. Так мы добежим до человека, которого искали. Он поведаст о том, что нам нужно уничтожить генератор. Для этого надо попрыгать по болтающимся возле огромного кристалла платформам, обрывая их и

вовремя сматываясь. Покрутив ручку, их также можно поднимать и опускать, чтобы было удобно упрыгивать с падающей конструкции. Уронив все платформы, бежим в открывшийся проход. Остерегаясь валунов, прыгаем с выступа на выступ и выбираемся наверх, к дракону. Садим его и залетаем в проход, в котором клубился туман. Летим вперед и только вперед и вскоре Grimstone Mines останутся позади.

## GROTTO

### Основные задания:

— Найти путь к Восточному Архипелагу

Путь к архипелагу нам преграждают двое силовых врат (1 и 2), которые придется выводить из строя пешему войну. Как только мы выскочим из Grimstone Mines, на нас тут же нападут чертовы птицы. Расправившись с ними, направимся к точке 3, где находится Ледяной Меч. Добираться до него придется на своих двоих, а путь преграждают здоровенные монстры-каменнотатели, первый экземпляр которых мы встретили в шахтах. Значит, и как расправиться с ними, мы знаем. Захватив меч, слоняться по округе не советую, так как можно напороться на других каменнотателей, а они твари, как известно, живучие. Возвращаемся к дракону и летим к силовому полю (1). Слева от него имеется небольшой проход в горе, в который мы и забросим отважную героиню. Перед нами мост — бежим на него. Снизу нас обстреливает очередной здоровяк, а потому тормозить нельзя. Оказавшись на другой стороне, перебедем охрану и прихватим бесхозные стрелы для лука. Да и сам лук тоже можно — наш, наверное, поизносился. Теперь спускаемся по склону вниз и расстреливаем каменнотателя. Бежим вперед, а затем вправо — мы оказались по другую сторону силового поля. Остерегаясь летящих в нас бочек (еще один гад старается),







отыскиваем ключ и еще ряд нужных предметов экипировки. В левом проходе также можно подыскать что-нибудь интересное. Вставляем ключ и поднимаем решетку. Дергаем рычаг и сматываемся от противников — слева будут ступеньки вверх. Добираемся до комнаты с клеткой на потолке. Под ней лежит Амулет. Толкаем колонну и расшатываем клетку. Осторожно, чтобы она на нас не упала, утаскиваем нужный предмет и отбегаем в сторону — из-под столика, на котором Амулет лежал, повалит ядовитый газ. Путь назад отрезан решеткой, зато открылся новый путь. Отбиваясь от врагов, бежим по нему. По дороге нас ожидает новая ловушка, а потому приходится быть осторожными. Добегаем до пропасти, над которой болтается деревянная платформа. Прыгаем на нее. Всего платформ три. Добираемся до лестницы (их в помещении две), свистим дракону и отправляемся в древний город **Alwarren** (3), где хранится второй предмет, необходимый нам на данный момент — Bellhammer.

## ALWARREN

- Найти Bellhammer
- Добыть кристалл с душой дракона
- Собрать шесть Barrier Crystals
- Разрушить охранный закатъе

В **Alwarren** можно попасть через пещеру, находящуюся недалеко от воды. Дракона берем с собой. К разрушенному городу, как вы заметили, прилагается отдельная карта. Побеседовав с не упокоенной правительницей города, мы по ее просьбе отправляемся искать кристалл с душой ее дракона. Естественно, нас начнут атаковать. Змеи постреливают снизу, метательные орудия работают на полную мощность, монстры швыряют камни, а какие-то крылатые насекомые пытаются убить нас в воздухе. Борьба с этой напастью довольно просто, и даже не вспотев, мы долетаем до пещеры с железными воротами. Забив всех, кого видит глаз, спускаемся на землю, находим рычаг и дергаем его. Проход открыт. Далее, правда, много еще подобных закрытых врат, но, полтав малость, мы найдем местечко, куда наша героиня способна пройти. Забегаем внутрь и движемся вперед. Так мы окажемся у Кристалла. Как только мы его схватим, появятся два рыцаря, подобные встреченному нами в шахтах. Огненные клинки и все такое. С большого расстояния они еще и копыя метают. Опять же можно применить невидимость (как вы помните, мы ее нашли в одной из бочек в Grotto), но если нет желания обирать чужие трупы и ради этого пыть из всех сил, то, в общем, есть и другой выход — ударить.

Кристалл у нас, задача, поставленная на данный момент, выполнена. Если есть желание (а оно у нас есть), можно пока слетать к озеру (3). У него мы обнаруживаем два коридора. Угадайте, куда мы сейчас полетим? Никуда, мы поплывем! Хватаем героиню и бросаем ее в озеро. Под водой обнаружится ход, который приведет нас к скелету с ключом в руке. Отбираем и плывем к дракону. Летим в тот коридор, куда можно пробраться не сгибаясь в три погибели и где нет решетчатых врат. Сжигаем противников, слезаем с «коня», выманиваем из глубины комнат здорового монстра и убиваем его с помощью нашего верного друга. Возвращаемся обратно. В самой последней комнатке обнаруживается решетка. Открываем ее найденным у скелета ключиком и хватаем находящуюся там секиру. Сила удара 40 — неплохо, да? Теперь пора наведаться во второй тоннельчик. Там придется спешиться, забежать в него через маленькую дверку и дернуть рычаг, в результате чего откроются большие врата. Седлаем дракона и летим дальше. В итоге мы окажемся не очень далеко (4) от останков местной градоначальницы, с которой мы недавно разговаривали. Возвращаемся к ней, отдаем Кристалл с душой, а взамен она открывает нам путь к Bellhammer (1).



далекого прошлого и не только он пробудился. За разговором, понятное дело, последует разборка. Наш противник смачно постреливает льдом, что грозит нам летальным исходом. Но, насобачившись в битвах с «птичками», мы уделаем и его. Умерев, подлец оставит Руну Льда, схватив которую, дракон получит на вооружение ценную способность — ледяное дыхание, которым умело пользовался наш недавний противник. И вот открывается последний проход, дракон и его наездница уже мчатся к Восточному Архипелагу!

## ISLANDS

- Найти Rift Crystal
- Похитить Elemental Amulet с базы гоблинов
- Найти Bellhammer

Поболтав с суккубами, летим к цародею, у которого, как они нам рассказали, хранится необходимый нам кристалл (1). По пути нас будут атаковать злые дракончики. Преодолев это препятствие, мы окажемся у таинственного мага. Из разговора с ним мы узнаем много интересного и важного, но, впрочем, сейчас сюжет не имеет значения. Главное — нам надо будет найти два важных предмета. За ними мы и отправимся.

встаем напротив него и нажимаем на магический символ на земле. Поле исчезнет, и к нам прилетит дракон, на пару с которым легче разбираться с противниками.

Мочим всех, кого ни попада, а сами держимся левой стороны гор. Там, рядом с одной из пусковых установок (да, нас будут обстреливать!), располагается новый проход. Заходим в него и быстро-быстро бежим по тропе — в нас опять швыряют бочками. Прибегаем к лестнице. Разбиваем бочки рядом с ней — находим ценнейшую невидимость. Сползаем вниз и, перебив охрану, дергаем за рычаг. Поле исчезает. Возвращаемся к дракону и летим дальше. Сейчас начнется самое сложное. Нас ждет встреча с темным драконом. Поговорив с ним, мы узнаем, что не только наш товарищ из славного семейства гордых рептилий остался в живых после кровопролитных войн

Первый — **Elemental Amulet** — находится на базе гоблинов (2). Под гоблинами, видимо, создатели игры, как ни странно, подразумевают змеевидных тварей с хитрым техническим изобретением в руках. Змеюки используют нечто вроде автомата с лезвием, используемым в ближнем бою. Издалека они, понятно, расстреливают нас различными снарядами. Страшные гады. Прилетаем на базу и заходим в проход. Бежим к лестнице и спускаемся на уровень вниз. Несемся к следующей лестнице, уворачиваясь от выстрелов змея. Снова спускаемся вниз. Мы оказываемся на хорошо простреливаемой платформе. Быстро перепрыгиваем пропасть и забегаем в тоннель. Там нас подстерегает ловушка, и не одна, а целых две. Преодолев их, сворачиваем в проход (он тут один). Останавливаемся перед закрытой решеткой. Теперь направо. Обшариваем все комнаты и





кристалл. Рядом с меченосцем, кстати, валяется скелет в доспехах. Можно снять. Возвращаемся на основную тропу и несемся дальше, уворачиваясь от змеючьих снарядов. Прямо по курсу кристалл. Заходим в некое подобие здания и поднимаемся по лестнице до упора. Мы оказываемся в пещерке, провал в полу которой заделан силовым полем. Если повернуть налево, то там мы обнаружим труп и меч рядом с ним. А вообще нам, как обычно, прямо. Удачно преодолеваем постреливающих в нас монстриков и несемся к дыре, ведущей на нижний уровень. Сигаем в нее. Мы оказываемся рядом с четвертым уже по

CM TACTIX



# C&C: TIBERIAN SUN

## МИССИЯ 1: БАЗА ФЕНИКС

### Задачи:

построить завод по переработке тибериума

построить барак

уничтожить силы Братства

Ресурсы вначале:

5000\$, недостроенная база GDI, 15 пехотинцев, 2 Оборотня

Как и любая другая первая миссия, эта проста до неприличия. Постройте завод, поле тибериума находится в зоне прямой видимости. Его стерегут несколько вражеских пехотинцев и пара джипов. Затем постройте барак. Ждать, копить и строить особого смысла не



имеет. НОДовская база находится на востоке, через мост. Всего пара строений. Можно даже новых войск не строить — хватит тех, что имеются в наличии. На второй мост, идущий вниз, то есть на юг, ездить не рекомендую. Через секунд 15-20 после того как он появится в вашем поле зрения, пойдет метеоритный дождь и снесет его до основания. Можно быстро проскочить Оборотнями и... обречь их на бесцельные прогулки по каменистым пляжам маленького острова.

Для самых дотошных есть еще один сюрприз от Westwood'а. К югу от вражеской базы есть склон, который можно разрушить, и проехать дальше. А там несколько строений «древних»: завод и электростанция.



## МИССИЯ 2: ВЫВОЗ ГРАЖДАНСКИХ ЗАЧИСТКА РЕГИОНА

### Задачи:

построить базу

уничтожить вражескую ПВО

уничтожить силы НОД

Ресурсы вначале:



5000\$, 3 пехотинца, 2 Оборотня, Мобильный Строительный Центр (МСЦ)

Для всех этапов без исключения характерно вот что. Есть несколько путей подхода к вражескому объекту: «в лоб», то есть по прямой, и один или несколько обходных. Первый вариант короче, но лучше обороняется. Второй гораздо длиннее, но легче несоизмеримо. Эта миссия не исключение. Правда, на сей раз выхода в тыл врагу нет. Можно ломануться через разрушенный мост на востоке от места высадки — это «парадный» вход. Объезд есть на юге — просто следуйте наезженной дорогой. Вы приедете к вражеской базе под более выгодным «углом». Для выполнения миссии, кроме разрушения базы, надо разрушить и ракетные установки ПВО. Всего их 7 штук. Две у моста, еще одна на другой его стороне на горке, одна на базе и две на объездном пути. Седьмая у второго разрушенного моста на севере от места высадки.

## МИССИЯ 3.1: УНИЧТОЖЕНИЕ БАЗЫ БРАТСТВА

### Задачи:

уничтожить силы НОД

захватить железную дорогу

Ресурсы вначале:

2 пехотинца, 2 дискбола, 2 оборотня и 3 инженера

На северо-западе от места высадки джип и пара нодовских пехотинцев стерегут радар. Захватите его инженером — прибудет пополнение (несколько пехотинцев, медик и инженер), и на карте появится второй радар. Его стерегут киборги. После его захвата прибудет еще одно пополнение в лице пары оборотней, дискболов и еще одного инженера. Теперь пришло время штурма. Путь для любителей лобовой атаки — база прямо на север, в левом верхнем углу экрана. Дойдя до моста через реку, сделайте пару шагов на запад. Покажутся вражеские электростанции на том берегу, и вам подбросят пару титанов. С их-то помощью и лишите братьев электричества не переходя реку — лазеры взорвутся сами. А дальше уже дело техники — по мосту, разворотите ворота и к вок-







залу, попутно разрушая постройки НОД. Чтобы победить в миссии, надо завести инженера в здание вокзала.

Есть и второй путь — по горкам. От второго захваченного радара идите на север через мост, затем еще через один в обратном направлении. Третий у вас перед носом взорвет — осторожнее. Восстановив его инженером, окажетесь на острове, на котором построен гражданский городишко. В благодарность за отстрел нескольких пехотинцев карта увеличится — появится очередной мостик, который перекинет вас напрямик в правый верхний угол карты. К западу будет находиться совершенно незащищенный подход к вокзалу и вражеской базе.

### МИССИЯ 3.2: НАЙТИ МЕСТО ПАДЕНИЯ НЛО



#### Задачи:

найти НЛО

захватить техцентр

Ресурсы вначале:

5000\$, 2 оборотня, 2 титана, 1 МСЦ

Вас высаживают на окраине города, в левом нижнем углу экрана. Начинать строить прямо здесь — лучшего места нет. НЛО найти просто. Идущая из города дорога упирается в маленькую базу нодовцев, стоящую на перекрестке. Пара лазеров вряд ли остановит вас, если учесть, что дальность стрельбы у титанов больше. От этой базы на юг и лежит НЛО. Его стерегут два окопавшихся танка.

Вторая задача — захват техцентра. К нему можно подобраться аж с трех сторон. Путь через начальный город на север выведет под мост — отличное место, чтобы без потерь расстрелять четыре лазера, стоящие на горке у входа в туннель. Расправившись с ними, пройдите еще чуть севернее и там обрушьте склон. Туннель выведет аккурат в середину второй вражеской базы. Техцентр стоит у рельс неподалеку — смотрите не разнесите сгоряча. От «перекрестка» на восток есть еще один рушащийся склон — это второй обходной путь, прямо к электростанциям. Третий вариант специально для тех, кто не ищет легких путей. От места посадки на восток, через поле тибериума, на горку. А там через метрополитен на север прямо к воротам и лазерам.

### МИССИЯ 4: ОБОРОНА НЛО

#### Задачи:

отстоять НЛО

Ресурсы вначале:

4500\$, недостроенная база, куча пехоты, инженеры и несколько роботов

Надо оборонять захваченное в прошлой миссии место падения НЛО. Местность знакомая, только карта уменьшена. Надо продержаться десять минут и еще немного. Есть две электростанции, радар и бараки. В принципе, так как ионная буря не позволяет пользоваться рада-

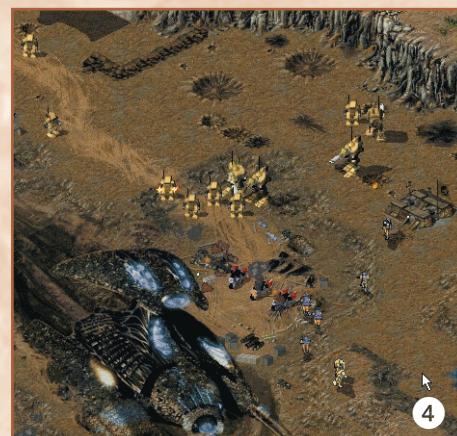
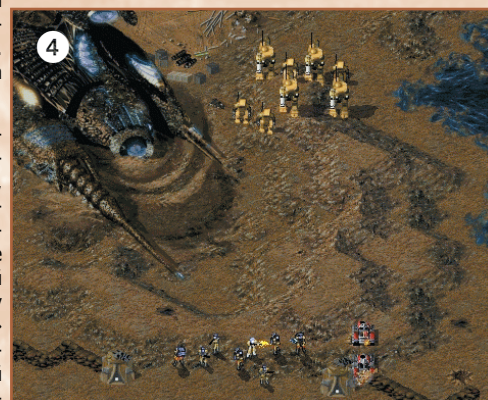


ром, можно и его, и станции продать — деньги и пехота не помешают. Кроме того, гранатометчики с близлежащего склона все равно попытаются вас убедить в правильности этого решения. Сберег постройки можно только отослав часть войск на этот склон и постоянно их ремонтируя (помните, забежавший в свое здание инженер восстанавливает его полностью).

Во время бури — 10 минут — продержаться просто. Время от времени приходят солдатики и несколько джилов,

вылезет две «землеройки» (нодовские БМП). По окончании времени вам доставят пополнение (2 оборотня и 2 титана), и начнется самое интересное. С севера, со стороны перекрестка, попытаются прорваться 5-6 джилов, а с юга — пара танков. Отбиться не составляет труда — просто будьте наготове.

Если совсем тяжело, на «перекрестке» стоит грузовик-бонус. Взорвите его и выпадет многогранник, взятие которого восстановит ваши юниты по максимуму.





## МИССИЯ 5.1: УНИЧТОЖЕНИЕ РАДАРА

### Задачи:

уничтожить 3 реле-станции

уничтожить радар

Ресурсы вначале:

4 пехотинца, 2 дискобола, медик

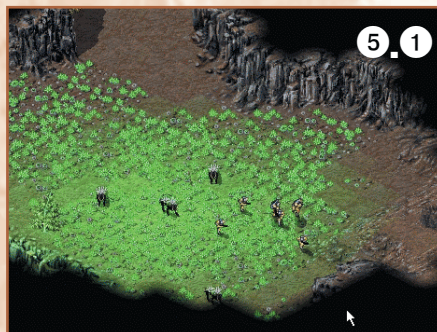
Первая относительно серьезная миссия.



5.1



5.1



5.1

сзади второй и последней нодовской базы.

Как всегда, существует и «лобовой» вариант. От места высадки просто идти по дороге на восток до перекрестка и дальше — в атаку вверх или вниз.

**P.S.** По дороге встретятся две интересные вещи. Сначала — поле тибериума с пятью зверюшками. Не дай вам бог по ним стрелять — прощай миссия. А чуть дальше — небольшая деревенька с грузовичком-бонусом.

**P.P.S.** Сами реле-станции практически не охраняются, и за их погромы поступает пополнение в виде 5-6 пехотинцев. Вам выбирать, когда их изничтожать.

## МИССИЯ 5.2. ОСВОБОЖДЕНИЕ ТРАТОСА

### Задача:

освободить Тратоса

Ресурсы вначале:

5000\$, трое мутантов (снайпер, угонщик, коммандо)

На западе от места высадки вас поджидает танк (легкая

добыча коммандо) и пехота (работа для снайпера). Чуть дальше прихватите бесхозный джип (не дайте пехотинцу до него добежать — уедет). Еще немного западнее находится поле тибериума. Там два нодовских солдата мучают зверька. Пристрелите их — лишний боец не мешает. Дальше на западе дорога и патруль из джипа и пехоты. А по дороге на юг — маленькая база и два бесхозных байка. Тут такая тонкость — если снайпером взорвать боеприпасы, лежащие рядом с электростанцией на этой базе, то прожектор на вышке перестанет работать (если попадаете в пятно света — тревога и отсчет времени) и лазер ослабевает. После этой базы мост. Если у вас свободен угонщик, то его там поджидает танк. На углу базы лежат ящики — их взрыв разносит лазерный забор. Чтобы освободить Тратоса, достаточно просто подбегать снайпером ко входу в больничный корпус, а затем делайте оттуда ноги к месту посадки транспорта для эвакуации.

Как только Тратос улетит, мутанты уйдут, а им на смену



5.2



5.2



5.2

От места высадки пройдите чуть восточнее — 2 нодовских пехотинца. За убийство — пополнение в виде двух оборотней и пехоты. Чуть дальше — еще пара нодовцев и джип. За них получите титана. На карте есть две базы. Одна у радара, другая — у нижней реле-станции. Так или иначе, придется столкнуться с обеими. Зайти с тыла к нижней можно если сразу от места высадки пойти на юг. Тропинка пойдет точно по нижней кромке карты. Там при помощи дальнбойности титана можно выпотрошить всю базу. Одна проблема — когда вы будете проходить под станцией, выплзет пара землероек: 6 пехотинцев и пара ракетчиков.

От нижней базы можно зайти в тыл второй, верхней. Пройдя по полям тибериума на востоке от нее и разрушив склон, вы обнаружите старую заброшенную базу и грузовик-бонус. К востоку от нее — практически неохраняемые электростанции братства. И тут же туннель, проходящий под правым верхним реле и выходящий



прибудут 2 оборотня, титан и МСЦ. Стройте базу, плодитесь и размножайтесь — никто особо мешать не будет. Более того, придут еще 3 титана и 4 оборотня.

Если готовы, то к врагам можно подобраться аж с четырех сторон. В объезд на запад, по верхней кромке экрана, по полям тибериума. Где-то посередине можно пойти на юг: пара лазеров, танки — относительно просто. Если же надо совсем хитро, то едем дальше, до левого верхнего угла карты, затем на юг — там два моста, один можно восстановить и выехать в тыл к базе. Тихонько выносим забор и попадаем прямо к строительному центру. Третий путь — от места высадки ваших войск на запад — фронтальная атака, море крови и ошметков. Ну и еще можно к ним заехать со стороны госпиталя, откуда вытаскивали Тратоса.

### МИССИЯ 6.1: УНИЧТОЖЕНИЕ ДАМБЫ

**Задачи:**

уничтожить силы НОД

Ресурсы вначале:

4 пехотинца, 2 титана

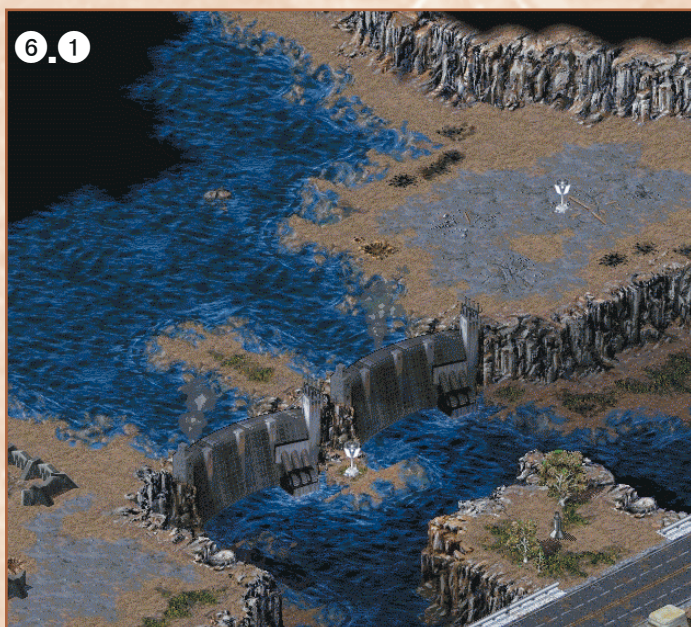
Высаживаются ваши экспедиционные силы на юго-западе карты. На востоке — два моста. Но не рассчитывайте на них — прямо перед носом разнесут вдребезги. Зачем, правда, непонятно, т.к. чуть южнее есть отличный обход, выводящий к небольшой базе. Лазеры не проблема, если помните, что титаны стреляют дальше. После их уничтожения вам подкинут аж два пополнения общей численностью в 6 оборотней и пару пехотинцев. Не пропустите и очередной бонус-грузовик. Имеет смысл не брать выпадающий из его останков многогранник сразу. Лучше оставьте пехотинца рядом — подберете, когда ваши войска будут по-настоящему потрепаны.

Через мост на восток раскинулся город, улицы которого запружены всякой нодовской мелочью — пехота, джипы. Есть и одна установка ПВО. С ней связан один нюанс.

Как только вы ее рушите, прилетает GDI'евский транспорт и... обьятый пламенем падает на соседний остров — ПВО была не последней. При крушении выживает один единственный инженер. Быстро хватайте его и гоните к разрушенному мосту — иначе укокошат. Мост восстановите. Сейчас объясню зачем. Через него начинается очередная обходная дорога. Перебравшись на остров, озаменованный неудачной посадкой транспорта, и уничтожив ничтожные силы Братства, вы обнаружите туннель. Проходя под водой, он выведет вас в северо-восточный угол карты, так сказать, в мягкое подбрюшье вражеской базы. Тут слабая оборона и, что самое главное, — электростанция. Изничтожив все это, продолжайте путь через мост на запад — там вторая часть базы. Обесчелоченная, она не представляет собой ничего серьезного.

Если вам такая простая и нечестная победа не доставляет удовольствия, то пожалуйста атаковать в лоб — продолжайте путь на юг, не сворачивая на туннельный остров. Тут вас поджидают пехота и

Поэтому имеет смысл быстро построить реактивную пехоту или Орок побольше и быстро изничтожить все, до чего успеете добраться. А добраться можно вот до чего. Во-первых, вокруг вашей базы на склонах понатыкано установок ПВО — лучше потоптать их пока маленькие. Во-вторых, есть маленькая база НОД на



несколько окопавшихся танков. На подходе к базе, на западе, притаился еще один грузовичок-бонус.

Как только изничтожите все силы нодовские, плотины взорвутся сами — победа.

### МИССИЯ 6.2: ЗАХВАТ ВЕГИ

**Задачи:**

уничтожить силы НОД

захватить пирамиду

Ресурсы вначале:

8000\$, 9 пехотинцев

Не успеете сделать и пару шагов от места высадки, придут МСЦ и пара титанов. Теперь быстро стройтесь. «Фишка» этой миссии в том, что 20 минут вражеская ПВО не функционирует.

юге от вашей, в самом низу карты. В принципе, она тоже может подождать, так как у нее все равно нет ПВО, и разобраться с ней вы всегда успеете. Главная проблема на западе, через мост. Оборона достаточно серьезна, так что постарайтесь перебить за 20 отпущенных минут все ракетные установки, чтобы потом с воздуха терроризировать беззащитных братьев.

В общем-то, все очень просто. Искомая пирамида находится посередине основной вражеской базы. Если вы успеете испепелить всю систему противовоздушной обороны противника, то толпа летающей пехоты быстро очистит местность, и вы сможете спокойно запустить в конусообразную постройку инженера. Кроме того, можно осложнить нодовцам жизнь, высадив десант с моря. Пляж, то бишь спуск к воде, есть у моста и точно такой же напротив, на вражеском берегу.

А для истинных мясорубов предлагаю дожидаться конца 20 минут и, построив кучу титанов, ломануться напрямую через мост. Только накопите денег побольше, а то на смену первой погибшей волне некого будет послать.



## МИССИЯ 7. ХАММЕРФЕСТ

## Задачи:

найти базу

захватить при помощи инженеров

уничтожить силы НОД

Ресурсы вначале:

6000 у.е., 3 реактивных пусковых ракетных установки на воздушной подушке — для простоты пусть будут MLRS :, 4 инженера и БМП



Из попадавших на лед грузовиков выпадут знакомые уже всем вам многогранники-бонусы. Не хватайте их сразу — зачем вам сейчас восстановление юнитов. Оставьте здесь БМПешку, подберете когда понадобится. Дальше на восток, прямо по курсу на острове два нодовских джипа и два байка. Не стройте из себя Гастелло, аккуратно расстреляйте издалека. Заехав на этот обледеневший кусок земли, спускайтесь с южной стороны — прямо посередине острова радар и лазер. Также все просто выносите с расстояния. Далее предстоит очередной подлый маневр. Справа, то есть на востоке, есть заезд на еще один островок. С него можно достать до нодовских электростанций. Сделав свой грязное дело, возвращайтесь к месту расправы над вражеской колесной техникой и продолжайте путь по нижней кромке карты на восток, а уперевшись в угол (там на островке еще один грузовик) — вверх, на север. Вот ради чего вы, собственно говоря, и старались — обелиск света. Обосточенный, он станет легкой наживой ваших пусковых установок. Через заснеженные просторы и покрытые льдом водные глади продолжайте путь до упора на север. Тут будет небольшая база Братства, также легко уничтожаемая с воды, и очередная грузовичок. А отсюда по руслу реки отправляйтесь на запад. Никуда не сворачивайте — и технику потеряете, и базу не найдете. Заезд находится в самом северо-западном углу карты. Вот она, база Хаммерфест. Здоровая. Внутри несколько пехотинцев и прочей легко выносимой техники. Чтобы захватить базу, надо завести инженера в электростанцию — огненная стена, окру-

жающая середину, отключится, — а затем еще одного в строительный центр. Дальше плодитесь, стройтесь, словом, готовьтесь к решающему штурму.

Братское логово расположено прямо на юге от вашего, на соседнем айсберге. Туда ведут три моста — это к центральному входу, для любителей острых ощущений. Оборона очень хороша. Дальноточная артиллерия при поддержке батарей ПВО допускает до ворот базы процентов 50 ваших войск. А там их встречают окопавшиеся танки. Если пожертвовать 5-7-ю бомбардировщиками, то можно и эту линию взломать. Но есть путь и проще.

По левой кромке экране ступайте строго на юг. Там, в самом углу, будет мост. Куда бы вы думали? Правильно, к слабозащищенному черному ходу нодовцев. Оттуда, не взрывая лазерного забора, можно вынести половину электростанций, отключив и ПВО, и обелиски. А дальше — дело техники.

МИССИЯ 8:  
УНИЧТОЖЕНИЕ ПОЕЗДА

## Задачи:

уничтожить локомотив

захватить что-то секретное из последнего вагона

Ресурсы вначале:

5000\$, 3 MLRS, 2 титана, 5 оборотней, 2 БМП, 8 пехотинцев, 2 инженера

Миссия из серии маховских — налетел, испоганил и смылся. Не увлекайтесь хождениями и боями — сил не хватит, да и поезд упустите. Еще один совет — не дробите силы. Нодовцы время от времени подпускают танки-невидимки.

Как всегда, есть несколько путей добраться к врагу. На сей раз это безнадежный, боевой и подлый. Начнем по порядку. От места высадки езжайте на запад, на склон. Вдоль верхнего края карты на запад. Упретесь во вражеский аванпост — танки и лазеры: прощай пара-тройка роботов. Чуть дальше на запад —



съезд с горки и... засада. Из-под земли вынырнут пара огнеметных танков и БМП, грузежных ракетчиками. Справиться почти нереально, но ... Если все же таки удастся — поезд почти ваш. Надо только разнести еще пару окопавшихся танков и успеть пристрелить вражеского инженера, метнувшегося восстановить мост, и отправить поезд в даль.

Боевой вариант. От места высадки строго на юго-запад. Танки-невидимки, окопавшиеся

танки — но вполне реально. И вот вы уже у ворот базы, а за ними — поезд. Единственная проблема — быстро разнести ворота и два лазера, чтобы он не уехал.

И вот мой любимый — подлый и самый быстрый. Тремя MLRS'ками по правой кромке карты следуйте на юг. Добравшись до угла, спускайтесь на воду и плывите на запад. Пара взмахов воображаемыми веслами, и вы стоите точно под еще не восстановленным мостом, а на берегу — поезд. Стреляй — не хочу. С этого же места можно достать еще полбазы, в том числе и лазеры. Покончив со всем, до чего можете достать, проплывите дальше по реке. Она вас выведет точнехонько к воротам базы. И опять-таки все очень аккуратно выносите издалека. Чтобы закончить миссию, надо разнести последний вагон и прихватить выпавший многогранник. Даже не обязательно уничтожать всю базу.

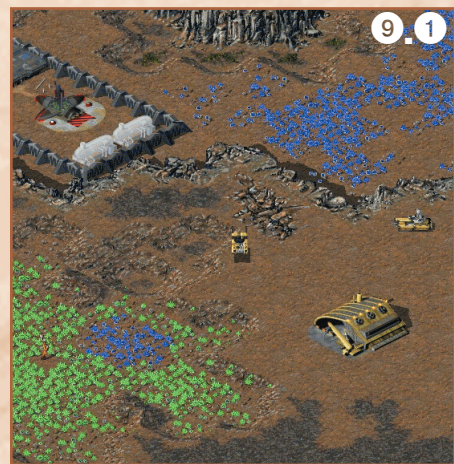
МИССИЯ 9.1. УНИЧТОЖЕНИЕ  
ХИМПРОИЗВОДСТВА

## Задачи:

основать базу

уничтожить силы НОД

Ресурсы вначале:



6000\$, 2 соника, 2 MLRS, МСЦ

Ужасно неудобная миссия, в которой вам предстоит познакомиться с тибериумными ракетами Братства. Кроме того, это единственный случай, когда ваш мобильный строительный центр придется тащить черт знает куда, а не строиться тут же на месте. Передвигайтесь вдоль реки, по дороге на восток. Поля, поля. Потом ракетная база и пара баков с химвеществами. Разнес их, можно обосноваться здесь. Но есть несколько «но». Вражеская база находится совсем рядом через реку, строго на северо-запад. Поэтому ждите вертолетов. Кроме того, места мало, поэтому придется строиться кучно. Отнести энергетическую стенку от строений далеко не удастся — следовательно, ядовитые облака от взрыва







тиберийского снаряда будут размазываться ровным слоем по всем вашим постройкам. Единственный плюс — если вам удастся втиснуть на берег импульсную пушку, то она будет так доставать до врагов. Посему мой совет — езжайте дальше. Там к югу есть обширное плато, да еще и с собственной тибериумной грядкой.

Что и в каких количествах строить — это вопрос личных пристрастий каждого. Что же касается возможных путей уничтожения врагов, то их три: по воздуху, по земле и по воде. Если двумя-тремя MLRS'ками проплыть по реке вдоль верхнего берега, то можно уничтожить пару установок ПВО на западе. Вот туда-то (прямо над местом высадки в начале миссии) и надо заслать сначала десант реактивной пехоты. После того как она расчистит плацдарм, можно запускать транспорты и любое другое тяжелое вооружение. Место хорошо по трем причинам: здесь поле, где пасутся вражеские харвестеры; чуть севернее стоят слабо охраняемые электростанции, а на восток — вход на базу.

Второй путь — по земле. Так как он упирается прямо в ворота, обелиски и лазерные пушки, то найти его просто: на восток от вашей базы начинается дорога. Она-то вас и приведет ко всей вышеупомянутой огневой мощи. Кстати, по пути вам встретится небольшое ответвление на север и разрушенный мост. С его починки начнется третий, диверсионно-водный подход к врагу. Там будет спуск в воду. А выезд на берег — прямо позади электростанций. Просто идеальный вариант для засылки дискоболов на БМП.

### МИССИЯ 9.2: УНИЧТОЖЕНИЕ ПУСКОВЫХ УСТАНОВОК



#### Задачи:

уничтожить пусковые установки

уничтожить силы НОД

Ресурсы вначале:

8000\$, 2 MLRS, 2 титана, МСЦ

Моя любимая миссия. Карта прямоугольная — не широкая, но длинная. Никаких обходных



путей. Простор для применения любых тактик и вооружений. Проедете чуть восточнее места высадки и стройтесь на здоровье — тибериума тучи. Если сразу, благо денег в достатке, построить два перерабатывающих завода, то надо будет только успевать ставить новые хранилища. Еще одну деталь имейте в виду планируя свою застройку — оставьте место, чтобы поставить энергетическую стену подальше. А то токсичные облака от ракет, начиненных тибериумом, долетать будут.

Как только ваши вооруженные силы окрепнут, можно начинать бросок на восток. Только прихватите две-три мобильных радиолокационные установки. Сразу после города начнется первая линия обороны — лазерный забор и обелиски. Как только локаторы их «проявят», можно либо бросить на погибель войска, а можно за две минуты вынести их бомбардировщиками. Так и передвигайтесь — подогнали локатор, развернули, засекли, уничтожили, свернули, передвинули, развернули и т.д. Имейте в виду вот что. В правом нижнем углу карты расположена база банши (или баншей) :) — нодовских летательных аппаратов. Не забудьте прихватить с войском 5-6 MLRS, а то ваши титаны станут легкими мишенями.



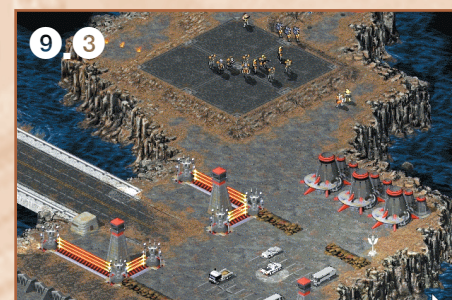
### МИССИЯ 9.3: ОСВОБОЖДЕНИЕ МУТАНТОВ

**Небольшое предисловие.** Если вы выберете для выполнения миссию 9.2 или 9.1, то эту вам уже выбрать не дадут. Если же начать с нее, то дальше, при выполнении 9.1 и 9.2, вам в помощь вначале выделят отдельное пехотное отделение мутантов.

#### Задачи:

найти тюрьму

освободить и вывести пленников



Ресурсы вначале:

3 дискобола, 3 пехотинца, медик, 2 инженера, 2 титана, 2 оборотня, мутантская снайперша Uмагаан

Куча войск, не так ли? Если бы вы знали, сколько раз я заново начинал эту миссию, то ответили бы однозначно — не так.

На первый взгляд все просто — конечный пункт ясно обозначен на карте. Но. С промежутками в минуту-две к вам, независимо от того, стоите вы или беспорядочно перемещаетесь по карте, будут подходить по три киборга. Такая настойчивость может вывести из строя даже ваших титанов. А ведь еще надо постоянно приглядывать за абсолютно бесполезной в этой миссии мутанткой. Потерять ее — значит начинать миссию заново.

На восток от места высадки расположен здоровенный город с машинами и поездами, под колеса которых пехота так и норовит сунуться. А сам город буквально обсажен небольшими, но густонаселенными базами Братства. Поэтому единственный возможный и настоятельно рекомендуемый способ — смелый и быстрый прорыв. Лучше всего по самому верхнему краю карты. Как только выйдете на один уровень с тюрьмой, начинайте спуск вниз — упретесь в мост, состоящий из двух секций, ведущий к цели и охраняемый джилом, лазером и киборгом. Выносите их как можно скорее. После этого быстро забегайте на мост и взрывайте секцию за собой. К этому моменту на начальной толпы ваших подручных должно остаться совсем немного. Поэтому постоянно прибывающие патрули вам совершенно не нужны. Если мост взорван, а в живых осталось 5-6 пехотинцев, то поздравляю. Можете расслабиться. От победы вас отделяют лишь ворота, лазер и один киборг. Чтобы успешно завершить миссию — снесите ворота, выпустите мутантов и уничтожьте батареи ПВО. После этого прилетит транспорт и заберет всех из этого кошмара.

СИ TACTIX



# SYSTEM SHOCK 2

# Ф

## УПРАВЛЕНИЕ

Формально общие принципы управления в **System Shock 2** немногим отличаются от управления в стандартном шутере. Но есть и специфика. В первую очередь, важно помнить, что главный герой хотя и является киборгом, не так быстр и проворен, как мы это привыкли видеть. Особенно его медлительность досаждала в начале игры, пока базовые характеристики не слишком развиты и специальный **trait**, увеличивающий скорость, не взят. Как обойти эти сложности? Для начала четко выучить «горячие клавиши» и разобраться с их функциональным назначением.

Приводить полную раскладку клавиатуры не имеет смысла, так как в игре предусмотрены стандартные наборы раскладок (для **first-person shooter**, по умолчанию и др.), которые можно загрузить в любой момент. Больше того, перенастроив «горячие клавиши» на свой вкус, можно сохранить их в специальном файле. Кстати, если возникают трудности с редактированием раскладки, то откройте нужный файл из каталога «**Binds**» с игрой и с помощью любого простейшего текстового редактора (сгодится и **NotePad**) подправьте его вручную.

Ограничимся лишь наиболее важными клавишами:

**Левая кнопка мыши** — стрельба (применение пси-способностей)

**Правая кнопка мыши** — использование выделенного объекта (перезаряжающего стенда, лечащего модуля, торгового автомата, компьютерной системы и т.д.)

«~» — Psi Amplifier (пси-усилитель)

«1» — Wrench (гаечный ключ)

«2» — Pistol (обычный пистолет)

«3» — Shotgun (винчестер)

«4» — Assault rifle (штурмовая винтовка)

«5» — Laser pistol (лазерный пистолет)

«6» — EMP rifle (энергетическая винтовка)

«7» — Laser rifle (лазерная винтовка)

«8» — Grenade launcher (гранатомет)

«9» — Stasis field generator (генератор специального поля)

«F» — Fusion cannon (орудие с плазменным зарядом)

«>» — Crystal shard (орудие, состоящее из множества собранных вместе кристаллов)

«=>» — Viral proliferator (размножитель вируса)

Alt-F5 — быстрое сохранение игры

Alt-F6 — быстрое восстановление игры

«Q» — сменить тип амуниции для текущего оружия



«\» — Worm launcher (орудие, стреляющее червями)



«R» — перезарядить оружие текущими боеприпасами (альтернативный способ — перетаскать магазин на оружие в панели inventory)

«I» (Inv) — вызов панели inventory

«J» — проиграть последний непрочитанный аудио-лог

backspace (del) — остановить аудио-лог

«F1-F12» — переключение на соответствующий каскад пси-способностей, либо пролистывание доступных пси-способностей в текущем каскаде.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН

Вызвав панель **inventory**, вы получаете доступ ко всем жизненно важным устройствам управления и выдачи информации. По порядку:

**1** — панель инвентаря (**inventory**), куда складываются все подобранные предметы. Вместимость inventory зависит от силы персонажа (**Strength**) и от особенности **pack-rat** (на картинке справа видны двенадцать недоступных слотов — по мере роста силы их количество будет уменьшаться).

**2** — слот с текущим оружием. Чтобы заменить ствол, просто перетаските его в этот слот или нажмите соответствующую горячую клавишу (смотри предыдущий раздел).

**3** — слот брони.

**4** — слоты с имплантатами. Каждый такой имплантант обладает запасом энергии, который расходуется по мере его использования. Перезарядить их можно с помощью пси-способности **electron cascade** или от специального зарядного стенда (**recharger**). Чтобы использовать одновременно два имплантанта, необходимо получить особенность **cybernetically enhanced**.

**5** — хит-поинты (сверху) и пси-поинты (снизу)







персонажа.

6 — иконка исследований. Перетащите на нее неопознанный объект (или просто щелкните на нем правой кнопкой мышки).

7 — вызов курсора помощи (сверху) и карты (снизу).

8 — текущее количество нанитов (справа) и усовершенствующих кибер-модулей (слева).

9 — закрыть панель inventory.

10 — вызов встроенного компьютера. В разделе **e-mail** будет собрана вся почта (сначала исключительно от загадочной докторши **Polito**), в разделе **log** — аудиозаписи персонала, в разделе **notes** — выжимки о текущих заданиях, и, наконец, в разделе **help** — справочные сообщения, полученные из информационных компьютеров (со знаком вопроса на лицевой панели).

11 — вызов списка ключей доступа, которыми располагает персонаж. Ключи могут применяться многократно.

12 — вызов экрана статистики. В разделе **stats** содержатся основные характеристики и особенности персонажа (**traits**). В разделе **tech** — технические скиллы персонажа (хакерство, починка и т.д.). В разделе **cnbt** — боевые скиллы (обращение с разными видами оружия). В разделе **psi** — приведены все пси-способности, разбитые на пять каскадов.

13 — выбор режима стрельбы — одиночными (**norm**) или тройными (**triple**).

14 — перезарядка оружия (это можно сделать также с помощью клавиши «Г»).

15 — смена типа амуниции (например, с обычных на бронебойные и т.д. — выполняется также с помощью клавиши «В»).

16 — мини-экран текущего оружия. Центральная иконка показывает выбранный тип боеприпасов, число в левом верхнем углу — количество патронов в магазине (или зарядов батареи и пр. — в зависимости от конкретного вида оружия), а число в кружочке в правом верхнем — состояние оружия (см. ПОЧИНКА И МОДИФИКАЦИЯ).

## АУДИО-ЛОГИ

В процессе игры вы найдете множество аудио-дневников персонала, разбросанных по кораблю. В большинстве случаев изложенная в них информация относится к сюжетной части игры, но иногда там встречаются и действительно важные вещи. Например, коды доступа.

Если вам не слишком хочется разбираться с огромным количеством текста, и тонкости сюжета вас мало интересуют, то можете смело пропускать их. В тексте прохождения мы укажем все необходимые коды, которые останутся неизменными для каждой новой игры (по крайней мере, мы никаких модификаций не заметили).

## СТЕНДЫ

В игре есть огромное количество различных стендов,

использовать которые можно с помощью правой кнопки мышки. Приведем их краткую классификацию:

**Зеленые стенды со знаком вопроса** — информационные компьютеры. Встречаются в начале игры и содержат информацию об интерфейсе, конкретных устройствах и т.п.

**Зеленые стенды с изображением камеры** — терминалы системы безопасности. Если взломать систему, то на некоторое время перестанут действовать охранные камеры и стационарные пулеметы. Кстати, с помощью этих терминалов можно также отменить начавшуюся общую тревогу.

**Синие стенды, встречающиеся обычно по четыре штуки** — с помощью них производится апгрейд характеристик и скиллов персонажа [соответственно, один стенд повышает статистику раздела **stats** (базовые характеристики), второй — раздела **tech** (технические скиллы), третий — раздела **cnbt** (навыки обращения с разными видами оружия), четвертый — раздела **psi** (пси-способности)]. Каждый апгрейд расходует определенное количество модернизирующих кибер-модулей (**cyber enhancement units**).

**Синие стенды с изображением электронных цепей** — редко встречающиеся стенды с **trait** ами, или особенностями персонажа (аналог перков из **Fallout**). Такой стенд можно использовать лишь единожды, а всего из шестнадцати особенностей можно выбрать только четыре. Все они в той или иной степени полезны, за исключением одного — **Natural** Able, который просто один раз (сразу после получения перка) дает 8 модернизирующих кибер-модулей. Нам лично показались перспективными следующие особенности: **Sharpshooter** (или **Power psi** для персонажа, активно использующего псионику), **Cybernetically enhanced**, **Spatially aware** и **Cyber-assimilation**.

**Темно-синие автоматы с яркой полосой внутри** — перезарядные станции. Они восстанавливают до максимума заряд всего энергетического оружия и всех имплантантов, находящихся в inventory персонажа.

**Торговые автоматы** — первоначально предлагают ассортимент не слишком нужных товаров: сигареты (уменьшают здоровье), чипсы (чуть-чуть увеличивают здоровье), банки с содовой и т.д. Но если взломать их, то после переинициализации системы вы сможете прикупить патроны, инъекторы, специальные приспособления и другие полезные вещи.

## ХАКЕРСКИЕ ШТУЧКИ

Прежде чем разбираться, КАК ломать, давайте зададимся вопросом, а ЧТО, собственно, можно хакнуть. Первым в списке **must hack** проходят всевозможные компьютерные системы безопасности. При временной деактивации системы главный герой может абсолютно

без риска перемещаться в районах, контролируемых охранными камерами и стационарными турелями. Далее в нашем списке двери с кодовыми замками. Как правило, за ними скрываются военные склады или нечто в этом духе. К великому сожалению, есть двери с кодовыми замками, которые взломать невозможно в принципе — их легко узнать по отсутствию знакомой оранжевой кнопки «Hack!». Такие двери требуют обязательного знания кода доступа. Обидно. Третий кандидат на взлом — это контейнеры и торговые автоматы. На этом пока остановимся.

А теперь о романтике хаканья и крэканья в **System Shock 2**. Итак, предположим, что вы обнаружили заветную дверь, ведущую к складам с оружием. Щелкните правой кнопкой мышки на панели с кнопками и жмите на «Hack!». Будет выведен текст со всей статистикой и модификаторами взлома:

**Initial difficulty** (начальная сложность) — характеризует общую защищенность системы.

**Hack skill** (уровень скилла Hack персонажа) — минус 10% от сложности за каждый уровень скилла.

**CyB stat** (уровень характеристики **Cyber**) — минус 5% за каждый уровень характеристики.

**Final difficulty** (окончательная сложность) — защищенность системы с учетом модификаторов.

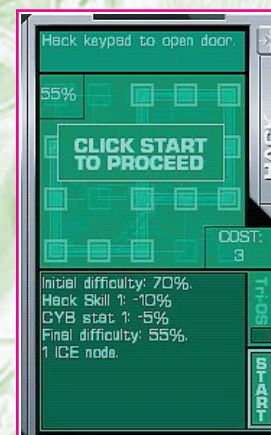
? **ICE node** — число опасных узлов.

**Cost** (стоимость) — число нанитов, расходуемых на одну попытку взлома (для еще одной попытки нажмите на reset).

Если есть хакерский софт (**hack soft**), то он тоже будет выступать в роли модификатора, снижая по 10% за каждую версию.

А теперь чуть подробнее. Сложность взлома системы определяется конечным показателем ее защищенности (**Final difficulty**), численное значение которого будет выведено в левом верхнем углу экрана. Насколько мы поняли, оно показывает вероятность взлома каждого отдельно взятого узла. Всего же нужно взломать любые три соседних узла, находящиеся на одной прямой (между ними будут возникать связи в виде белой или оранжевой полосы) — тогда система будет вскрыта.

**Опасный узел** — это узел, обведенный коричневой рамкой. Его взлом связан с



повышенным риском — при неудаче срывает система самоуничтожения. Обычно стоимость взлома укладывается в пределах 3-5 нанитов, поэтому, чем рисковать, лучше нажать на reset и вновь попытаться счастья.

Ну а теперь два необычных вида взлома — взлом мини-игр и





сэив-фалов. Обратите внимание, крэк карманной игрушки требует максимального уровня скилла **Hack** — 6, в то время как для большинства компьютерных систем безопасности хватает первого или второго уровня! Когда мини-игра будет взломана — просто щелкните на ней правой кнопкой мыши и выберите приглянувшееся название. По поводу ассортимента игр скажем просто — у разработчиков с чувством юмор все в порядке. ;)

Ну а чтобы почувствовать себя настоящим хакером, предлагаем вам немного покопаться в сохраненных файлах. Запишите игру в первый слот (для удобства), запомните текущее количество нанитов и кибер-модулей, выйдите в **Windows**, а затем откройте любым шестнадцатеричным редактором самый последний (по дате) файл с расширением **.mis** в каталоге «**SAVE\_0**» с игрой. На всякий случай оставьте где-нибудь в безопасном месте копию редактируемого файла. Теперь запустите поиск и найдите строчку «**p\$StackCoun**» (без кавычек). Теперь переведите десятичное значение нанитов в шестнадцатеричное. Например, пусть у персонажа



было 362 нанита. Тогда в шестнадцатеричном формате это будет записываться как 016A. Так как в памяти старший и младший байты меняются местами, то вам необходимо искать число 6A01. Оно должно быть по смещению 22 от «**p\$StackCoun**» (отсчитать 22 байта от последней буквы «**n**»). Введите теперь в последующие два байта шестнадцатеричное число 1027, что соответствует десятичному 10.000. На первое время хватит.

Теперь так же преобразовываем число кибер-модулей и ищем его после нанитов. По идее, оно должно находиться по смещению 58 от все того же «**p\$StackCoun**» (плюс-минус байт). Введите заветное 1027, сохраняйте изменения, загружайте сохраненку и быстрее к стандам с апгрейдами.

## ПОЧИНКА И МОДИФИКАЦИЯ

Чем чаще ведется стрельба и чем ниже соответствующий боевой скилл, тем быстрее оружие приходит в негодность. Его состояние отображается на мини-экране (16) в правом верхнем углу. Кстати, обратите внимание, что меняется не только число, но и цвет кружка, который постепенно из зеленого превращается в красный. После значения 1 в любой момент может наступить заклинание (**jam**). Очевидно, что заклинание оружие нуждается в ремонте. Для этого щелкните на нем правой кнопкой мышки, а затем левой кнопкой на появившейся кнопке «**Repair**». Кстати, здесь же можно и разрядить оружие — не забывайте делать эту операцию с каждым подобранным (в том числе и с неисправным) стволом!

Если уровень скилла **repair** позволяет чинить данный вид оружия, то перед вами появится экран, аналогич-



**Grenade Launcher** — увеличивает вместимость магазина.

**Laser pistol** — увеличивается в полтора раза вместимость батарей (т.е. максимальное число зарядов).

**Pistol** — увеличивает в два раза (с 12 до 24) вместимость магазина.

**Shotgun** — уменьшает время перезарядки.

**Stasis field generator** — увеличивает в полтора раза темп стрельбы.

**Viral Prolif** — увеличивает вместимость магазина.

**Worm Launcher** — увеличивает вместимость магазина.

## ВТОРАЯ МОДИФИКАЦИЯ

**Assault rifle** — увеличивает в два раза (с 36 до 72) вместимость магазина.

**EMP rifle** — уменьшает в два раза расход амуниции.

**Fusion cannon** — уменьшает в два раза расход амуниции.

**Grenade Launcher** — увеличивает скорость полета гранат и уменьшает время перезарядки.

**Laser pistol** — уменьшает в два раза расход амуниции.

**Pistol** — уменьшает время перезарядки.

**Shotgun** — уменьшает отдачу от стрельбы.

**Stasis field generator** — уменьшает в два раза расход амуниции.

**Viral Prolif** — уменьшает расход амуниции.

**Worm Launcher** — увеличивает скорость распространения вируса.

## СТОИМОСТЬ АПГРЕЙДОВ В КИБЕР-МОДУЛЯХ

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ  
(сила, подвижность и т.д.):

С уровня 1 до уровня 2 — 3 мод.

С уровня 2 до уровня 3 — 8 мод.

С уровня 3 до уровня 4 — 15 мод.

С уровня 4 до уровня 5 — 30 мод.

С уровня 5 до уровня 6 — 50 мод.

ТЕХНИЧЕСКИЕ СКИЛЛЫ  
(ремонт, хакерство и т.п.):

С уровня 0 до уровня 1 — 10 мод.

С уровня 1 до уровня 2 — 5 мод.

С уровня 2 до уровня 3 — 8 мод.

ный экрану, появляющемуся при взломе компьютерной системы. Дальнейшие действия так же полностью идентичны действиям при хакерстве. Похоже, что уровень скилла **repair** и наличие софта практически не влияет на степень восстановления предмета, так как что при уровне 2, что при уровне 5 (специально проверяли) оружие восстанавливается до 2 или, в лучшем случае, 3 единиц.

Впрочем, чинить оружие можно и до того, как оно заклинит. Больше того, своевременный профилактический ремонт дает гарантию, что ствол не заклинит в самый напряженный момент боя. Но для такого ремонта требуется некоторое минимальное значение уровня скилла **maintenance** и специальное приспособление — **maintenance tool**. Войдите в **Inventory** и перетащите устройство на оружие. После этого состояние последнего увеличится на две единицы.

Теперь о модификации. Большинство стволов можно два раза проапгрейдить. Апгрейд производится аналогично ремонту заклинившего оружия или взлому сети и не требует специальных приспособлений. Учтите, что визуально иконка усовершенствованного оружия не изменяется, поэтому не выкиньте его случайно из **Inventory**.

## ПЕРВАЯ МОДИФИКАЦИЯ

**Assault rifle** — уменьшается время перезарядки.

**EMP rifle** — увеличивается вместимость батарей (т.е. максимальное число зарядов) и темп стрельбы.

**Fusion cannon** — увеличивается вместимость батарей (т.е. максимальное число зарядов).



С уровня 3 до уровня 4 — 12 мод.

С уровня 4 до уровня 5 — 25 мод.

С уровня 5 до уровня 6 — 50 мод.

### БОЕВЫЕ СКИЛЛЫ (обращение с разными видами оружия):

С уровня 0 до уровня 1 — 3 мод.

С уровня 1 до уровня 2 — 6 мод.

С уровня 2 до уровня 3 — 8 мод.

С уровня 3 до уровня 4 — 15 мод.

С уровня 4 до уровня 5 — 36 мод.

С уровня 5 до уровня 6 — 50 мод.

### ПСИ-СПОСОБНОСТИ

Возможность изучения пси-способностей первого каскада: 10 мод.

Стоимость любой пси-способности первого каскада: 3 мод.

Возможность изучения пси-способностей второго каскада: 20 мод.

Стоимость любой пси-способности второго каскада: 5 мод.

Возможность изучения пси-способностей третьего каскада: 30 мод.

Стоимость любой пси-способности третьего каскада: 8 мод.

Возможность изучения пси-способностей четвертого каскада: 50 мод.

Стоимость любой пси-способности четвертого каскада: 15 мод.

Возможность изучения пси-способностей пятого каскада: 75 мод.

Стоимость любой пси-способности пятого каскада: 20 мод.

### ОСОБЕННОСТИ



#### Strong Metabolism

Уменьшает повреждения от радиации и ядовитых веществ на четверть.

#### Pharmo-friendly

Усиливает на 20 процентов эффект от всех инъекторов.



#### Pack-rat

Добавляет три слота (одну вертикальную полосу) в inventory.

#### Speedy

Увеличивает скорость движения персонажа на 15 процентов.



#### Sharpshooter

Увеличивает на 15 процентов наносимые повреждения от оружия дальнего боя. Не распространяется на пси-способности.

#### Naturally Able

Один раз (сразу после выбора) дает 8 кибер-



нетических усовершенствующих модулей.

#### Cybernetically Enhanced

Позволяет использовать одновременно два имплантанта.



#### Tank

Увеличивает максимальное число хит-поинтов персонажа на 5.

#### Lethal Weapon

В полтора раза увеличивает число наносимых повреждений в ближнем бою.



#### Security Expert

Добавляет 2 единицы к скиллу Hacking (если его значение больше нуля) при взломе систем компьютерной безопасности. И только их.

#### Smasher

Персонаж получает возможность драться оружием в рукопашном бою.



#### Cyber-assimilation

Способность извлекать модуль диагностики/починки из любого уничтоженного робота. Вы можете использовать его для восстановления 15 хит-поинтов.

#### Replicator Expert

Снижает стоимость всех предметов в торговых автоматах (replicators) на 20 процентов.



#### Power Psi

Полный иммунитет к пси-перегрузке.

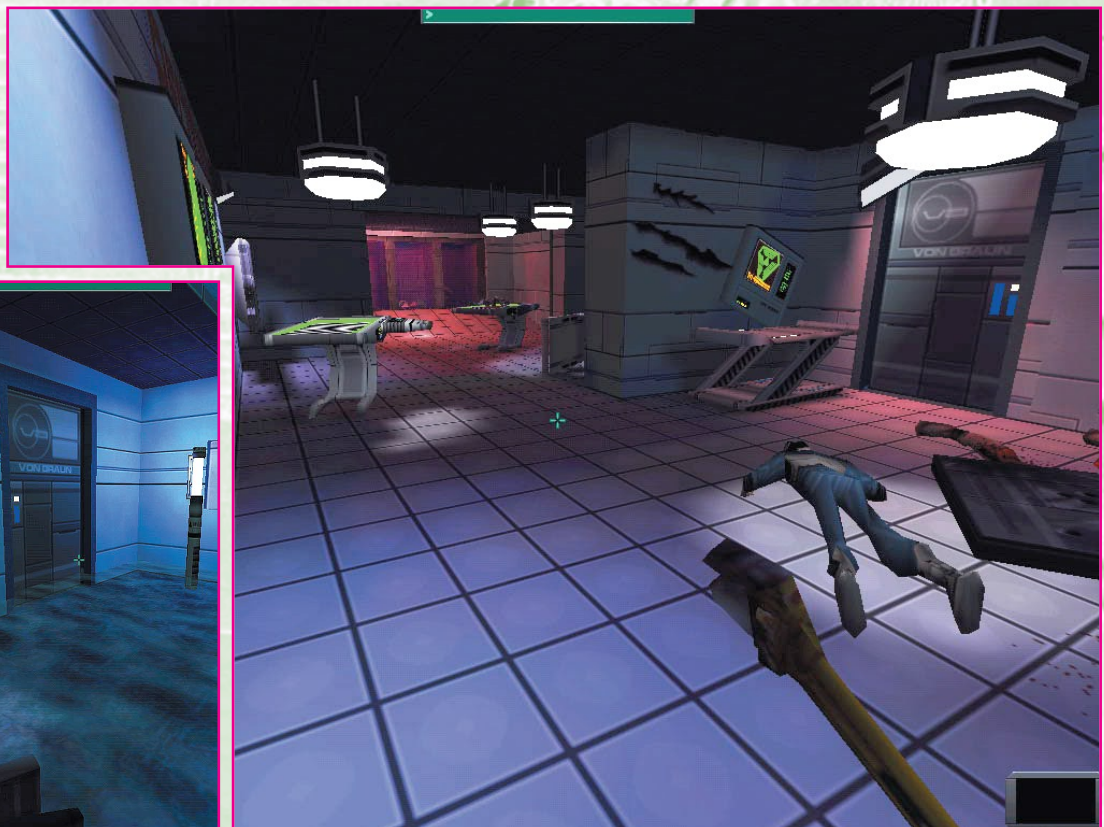
#### Tinker

Стоимость модификация оружия в нанитах обходится на 50 процентов дешевле.



#### Spatially Aware

На автоматической карте высвечивается полная информация о текущем подуровне, включая местоположения противников, предметов и др.





## ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

## Strength (STR) — Сила

Характеризует вместимость вашей **inventory** (за каждый уровень добавляется по три слота), а также количество повреждений, наносимых противнику в ближнем бою. Все виды брони и некоторые виды оружия имеют требования по обеспечению минимального значения этой характеристики.

## Endurance (END) — Выносливость

Определяет максимальное число хит-поинтов и сопротивление персонажа к воздействию радиации и отравляю-

щих веществ.

## Psionics (PSI) — Пси-способности

Показывает силу паранормальных возможностей персонажа. Подавляющее большинство пси-способностей напрямую зависит от этой характеристики. Чем сильнее развиты паранормальные способности, тем пси-способности дольше работают, наносят больше повреждений или расширяют радиус действия.

## Agility (AGI) — Сноровка

Характеристика влияет на скорость передвижения персонажа, а также уменьшает повреждения от падения с большой высоты и сбивание прицела от отдачи оружия.

## Cyber (CYB) — Кибер-способности

Чем выше значение этой характеристики, тем больше шансы на успех при взломе компьютерных сетей, а также при починке и модифицировании оружия. Кроме того, высокие значения этой характеристики снижают число опасных узлов при взломе (смотрите раздел «ХАКЕРСКИЕ ШТУЧКИ»).

## СКИЛЛЫ

## Standard weapons

Увеличивает повреждения, наносимые стандартным оружием (**wrench, pistol, shotgun, assault rifle**). Некоторые типы вооружения требуют определенного минимального значения этого скилла.

## Energy weapons

Увеличивает повреждения, наносимые энергетическим оружием (**laser pistol, EMP rifle, laser rapier**). Некоторые типы вооружения требуют определенного минимального значения этого скилла.

## Heavy weapons

Увеличивает повреждения, наносимые тяжелым оружием (**grenade launcher, stasis field generator**). Некоторые типы вооружения требуют определенного минимального

значения этого скилла.

## Exotic weapons

Увеличивает повреждения, наносимые экзотическим оружием (**crystal shard, viral proliferator, worm launcher**). Некоторые типы вооружения требуют определенного минимального значения этого скилла.

## Hacking — Хакерство

Скилл определяет шанс успешного взлома различных компьютерных систем (смотрите раздел «ХАКЕРСКИЕ ШТУЧКИ»)

## Repair — Ремонт

Скилл определяет шанс успешной починки заклинившего оружия (**jam**) или неисправной компьютерной системы (смотрите раздел «ПОЧИНКА И МОДИФИКАЦИЯ»)

## Modify — Модификация

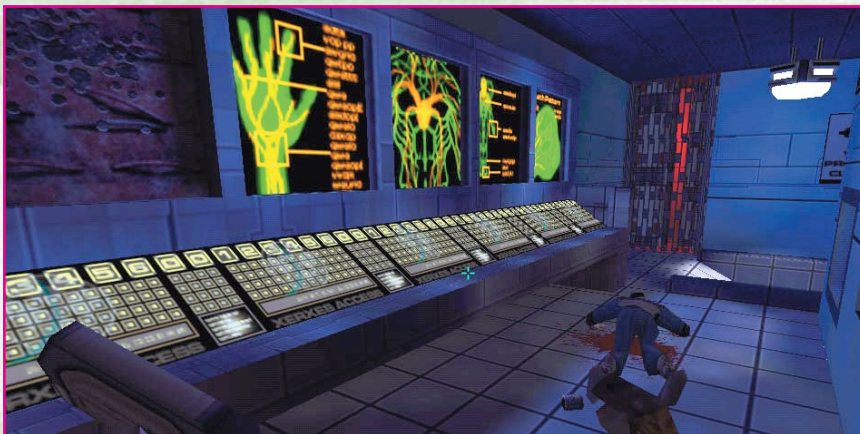
Скилл определяет шанс успешной модификации оружия (смотрите раздел «ПОЧИНКА И МОДИФИКАЦИЯ»)

## Maintenance — Усовершенствование

Скилл определяет возможность дополнительного ремонта оружия. Для использования этого скилла необходимо обладать специальным устройством **Maintenance Tool** (смотрите раздел «ПОЧИНКА И МОДИФИКАЦИЯ»).

## Research — Исследования

Скилл определяет эффективность ваших исследований. Исследовать можно (и нужно) части организма убитых противников, а также некоторые предметы. Результатом исследований являются определенные бонусы (смотрите раздел «ИССЛЕДОВАНИЯ»).



## ПСИ-СПОСОБНОСТИ

ПСИ-СПОСОБНОСТИ  
ПЕРВОГО КАСКАДА

## First Tier Neural Capacity

**Эффект:** Необходимое заклинание для использования пси-способностей первого каскада. Увеличивает на 2 единицы максимальное количество пси-поинтов. Все пси-способности этой группы затрачивают при использовании 1 единицу пси-энергии персонажа.

**Продолжительность действия:** —

## Psycho-reflective Screen



**Эффект:** Снимает 15 процентов повреждений от атак противника.

**Продолжительность действия:** 20 секунд + 30 секунд за каждый уровень пси-способностей (**Psionics**).



## Neuro-reflex Dampening

**Эффект:** Временно ликвидирует отдачу

у любого оружия.

**Продолжительность действия:** 1 минута + 20 секунд за каждый уровень пси-способностей (**Psionics**).



## Kinetic Redirection

**Эффект:** Позволяет притягивать удаленные объекты.

**Продолжительность действия:** 1 секунда за каждый уровень пси-способностей (**Psionics**).

## Psychogenic Agility



**Эффект:** Временно увеличивает подвижность (**Agility**) на 2 единицы.

**Продолжительность действия:** 2 минуты + 1 минута за каждый уровень пси-способностей (**Psionics**).



## Psychogenic Cyber Affinity

**Эффект:** Временно увеличивает способность к киберне-

тике (**Cyber**) на 2 единицы.

**Продолжительность действия:** 2 минуты + 1 минута за каждый уровень пси-способностей (**Psionics**).



## Projected Cryokinesis

**Эффект:** Излучает в противника сублимированный снаряд холода. Наносимые повреждения пропорциональны значению пси-способностей (**Psionics**).

**Продолжительность действия:** -

## Remote Electron Tampering



**Эффект:** Уменьшает время действия общей тревоги при срабатывании систем безопасности.

**Продолжительность действия:** Сокращает на 5 секунд + 5 секунд за каждый уровень пси-способностей (**Psionics**).



ПСИ-СПОСОБНОСТИ  
ВТОРОГО КАСКАДА

## Second Tier Neural Capacity

**Эффект:** Необходимое заклинание для использования пси-способностей второго каскада. Увеличивает на 4 единицы максимальное количество пси-поинтов. Все пси-способности этой группы затрачивают при использовании 2 единицы пси-энергии персонажа.

**Продолжительность действия:** —

## Anti-entropic Field



**Эффект:** Во время действия этой пси-способности все оружие дальнего боя при использовании не ломается и не может заклинить.

**Продолжительность действия:** 10 секунд + 20 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



## Adrenaline Overproduction

**Эффект:** Увеличивает повреждения в ближнем бою пропорционально уровню пси-способностей (Psionics).

**Продолжительность действия:** 10 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

## Neural Decontamination



**Эффект:** Защищает главного героя от 80 процентов повреждений, наносимых радиацией.

**Продолжительность действия:** 10 секунд + 5 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



## Cerebro-stimulated Regeneration

**Эффект:** Регенерирует жизнь главного героя. Восстанавливает 2 хит-поинта за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

**Продолжительность действия:** —

## Psychogenic Strength



**Эффект:** Временно увеличивает силу (Strength) на 2 единицы.

**Продолжительность действия:** 2 минуты + 1 минута за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



## Recursive Psionic Amplification

**Эффект:** Временно увеличивает пси-способности (Psionics) на 2 единицы. При этом расход пси-поинтов увеличивается в два раза.

**Продолжительность действия:** 10 секунд + 10 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

## Localized Pyrokinesis



**Эффект:** Наносит повреждения огнем всем противникам, находящимся в пределах определенного радиуса от персонажа. Значение этого радиуса равно 5 футам + 1 фут (1 фут приблизительно равен 30 сантиметрам) за каждый уровень пси-способностей (Psionics). Наносимые повреждения пропорциональны уровню пси-способностей (Psionics).

**Продолжительность действия:** 15 секунд + 8 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

ПСИ-СПОСОБНОСТИ  
ТРЕТЬЕГО КАСКАДА

## Third Tier Neural Capacity

**Эффект:** Необходимое заклинание для использования пси-способностей третьего каскада. Увеличивает на 6 единиц максимальное количество пси-поинтов. Все пси-способности этой группы затрачивают при использовании 3 единицы пси-энергии персонажа.

**Продолжительность действия:** —

## Molecular Duplication



**Эффект:** Создает дубликат амуниции или инъектора (восстанавливающих здоровье, пси-энергию и т.д.). При этом расходуется некоторое количество нанитов. Шанс успешной дубликации равен: 30 процентов + 10 процентов за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

**Продолжительность действия:** —



## Electron Cascade

**Эффект:** Перезаряжает один указанный предмет или оружие. Перезаряжается 20 процентов энергии за каждый уровень пси-способностей (Psionics), но не более того количества энергии, которое обуславливается скиллом Maintenance.

**Продолжительность действия:** —

## Energy Reflection



**Эффект:** Ослабевают в два раза все вредные внешние энергетические воздействия.

**Продолжительность действия:** 20 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



## Neural Toxin-blocker

**Эффект:** Дает полный иммунитет к воздействию любых токсинов.

**Продолжительность действия:** 10 секунд + 5 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

## Enhanced Motion Sensitivity



**Эффект:** Показывает на карте внизу игрового экрана местоположение всех находящихся рядом существ.

**Продолжительность действия:** 30 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



## Projected Pyrokinesis

**Эффект:** Излучает в противника сублимированный огненный снаряд. Наносимые повреждения пропорциональны значению пси-способностей (Psionics).

**Продолжительность действия:** —

## Psionic Hypnogenesis



**Эффект:** Под воздействием этой пси-способности любой противник, кроме роботов, будет на время деактивирован. Воздействие немедленно прекращается, если цель получила хоть малейшее повреждение.

**Продолжительность действия:** 20 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

ПСИ-СПОСОБНОСТИ  
ЧЕТВЕРТОГО КАСКАДА

## Fourth Tier Neural Capacity

**Эффект:** Необходимое заклинание для использования пси-способностей четвертого каскада. Увеличивает на 8 единиц максимальное количество пси-поинтов. Все пси-способности этой группы затрачивают при использовании 4 единицы пси-энергии персонажа.

**Продолжительность действия:** —

## Photonic Redirection



**Эффект:** Делает главного героя невидимым для противника. Эффект немедленно прекращается при использовании оружия.

**Продолжительность действия:** 5 секунд + 5 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



## Remote Pattern Detection

**Эффект:** Показывает местоположение многих полезных предметов, включая наниты, амуницию, инъекторы, имплантаты и аудио-логи.

**Продолжительность действия:** 1 минута за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

## Electron Suppression



**Эффект:** Заставляет оставаться неподвижным любого вражеского робота.

**Продолжительность действия:** 3 секунды за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



## Psychogenic Endurance

**Эффект:** Временно увеличивает выносливость (Endurance) на 2 единицы.

**Продолжительность действия:** 2 минуты + 1 минута за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

## Molecular Transmutation



**Эффект:** Преобразует инъекторы и амуницию в наниты.

**Продолжительность действия:** —



## Remote Circuitry Manipulation

**Эффект:** Позволяет взламывать системы при помощи пси-энергии. При этом скилл Hacking и способность кибернетика (Cyber) приравниваются к уменьшенному вдвое и округленному значению пси-способностей (Psionics). Вместо нанитов расходуются пси-поинты.

**Продолжительность действия:** —

## Cerebro-energetic Extension



**Эффект:** Превращает пси-усилитель (Psi-amplifier) в мощное оружие ближнего боя.

**Продолжительность действия:** 10 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).



ПСИ-СПОСОБНОСТИ  
ПЯТОГО КАСКАДА

## Fifth Tier Neural Capacity

**Эффект:** Необходимое заклинание для использования пси-способностей пятого каскада. Увеличивает на 10 единиц максимальное количество пси-поинтов. Все пси-способности этой группы затрачивают при использовании 5 единиц пси-энергии персонажа.

**Продолжительность действия:** -

Advanced  
Cerebro-stimulated  
Regeneration

**Эффект:** Регенерирует жизнь главного героя. Восстанавливает 5 хит-поинтов + 5 хит-поинтов за каждый уровень пси-способностей (Psionics). Усовершенствованный вариант пси-способности **Cerebro-stimulated Regeneration**.

**Продолжительность действия:** -



## Soma Transference

**Эффект:** Отнимает хит-поинты у противника и добавляет их к хит-поинтам главного персонажа. Не работает против роботов.

**Продолжительность действия:** -

Instantaneous Quantum  
Relocation

**Эффект:** Телепортирует главного персонажа к отмеченной локации (маркировку можно снять с помощью комбинации клавиш **Alt-T**). Если не был проставлен ни один маркер, то маркируется текущая позиция. Маркер автоматически удаляется после телепортации.

**Продолжительность действия:** -

Imposed Neural  
Restructuring

**Эффект:** Воздействует только на органических противников и заставляет их нападать на роботов.

**Продолжительность действия:** 10 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics). Действие прекратится как только главный герой нанесет повреждения противнику, находящемуся под эффектом этого пси-воздействия.



## Metacreative Barrier

**Эффект:** Создает силовую пси-стену напротив главного персонажа. Хит-поинты пси-стены равны: 150 + 50 за каждый уровень пси-способностей (Psionics) более 5.

**Продолжительность действия:** 4 минуты.

External Psionic  
Detonation

**Эффект:** Выбрасывает пси-мину, которая не наносит повреждений роботам, зато наносит удвоенные повреждения всем существам, подверженным пси-воздействиям.

**Продолжительность действия:** 4 минуты.

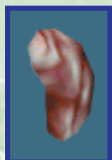


## Psycho-reflective Aura

**Эффект:** Дает шестидесяти процентную защиту от всех повреждений, получаемых при сражениях.

**Продолжительность действия:** 10 секунд + 20 секунд за каждый уровень пси-способностей (Psionics).

## РЕЗУЛЬТАТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ



## Hybrid Organ

**Результаты анализа:** Вы узнали, какие места на теле **Hybrid** наиболее уязвимы. Все повреждения, наносимые этим существам, теперь увеличились на четверть.

## Rumbler Organ

**Результаты анализа:** Вы узнали, какие места на теле **Rumbler** наиболее уязвимы. Все повреждения, наносимые этим существам, теперь увеличились на четверть. Ткань этих тварей плохо защищает их от огневых атак.



## WormMind Implant

**Результаты анализа:** Когда персонаж использует этот имплантант, то четверть получаемых повреждений вместо того чтобы вычитаться из хит-поинтов, вычитается из пси-поинтов.

## Arachnid Organ

**Результаты анализа:** Вы узнали, какие места на теле **Arachnid** наиболее уязвимы. Все повреждения, наносимые этим существам, теперь увеличились на четверть. Их особенностью является высокая сопротивляемость энергетическому оружию.

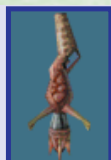


## Psi Reaper Organ

**Результаты анализа:** Вы узнали, какие места на теле **Psi Reaper** наиболее уязвимы. Все повреждения, наносимые этим существам, теперь увеличились на четверть. Эти твари обладают способностью к саморегенерации.

## WormBlend Implant

**Результаты анализа:** Этот имплантант дает некоторую пси-защиту и снижает тот радиус, в пределах которого червеобразные монстры могут обнаружить персонажа с помощью пси-способностей.



## Viral Proliferator

**Результаты анализа:** Использование этого устройства требует уровня скилла **Exotic Weapons** не ниже 4. При применении этого оружия в окружающее пространство выбрасывается особый вирус, губительно действующий на всех червеобразных тварей. Помимо этого, он также наносит повреждения людям и гибридам, поэтому не используйте его слишком близко. Чтобы избежать самоповреждения, необходимо достаточно долго удерживать нажатой кнопку мыши.

## Worm Skin Armor

**Результаты анализа:** Обеспечивает защиту как от повреждений, полученных во время боя, так и от повреждений от агрессивной внешней среды. Помимо этого увеличивает пси-способности персонажа (Psionics) на 2 единицы. Побочный эффект — медленный расход пси-поинтов.



## Greater Psi Reaper Organ

**Результаты анализа:** Вы узнали, какие места на теле **Greater Psi Reaper** наиболее уязвимы. Все повреждения, наносимые этим существам, теперь увеличились на четверть. Эти твари, равно как и их меньшие собратья, обладают ярко выраженной способностью к саморегенерации.

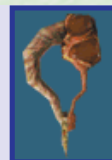
## WormHeart Implant

**Результаты анализа:** Пока этот имплантант не израсходовал энергию, персонаж не получает повреждений от отравляющих веществ, выбрасываемых червеобразными противниками, а также получает 1 хит-поинт к здоровью каждые 30 секунд. Побочным эффектом имплантанта является значительный впрыск токсинов в кровь персонажа при его удалении или исчерпании энергии. В этот момент будешь готовы к использованию противоядия.



## Annelid Launcher

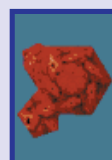
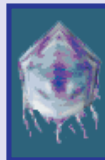
**Результаты анализа:** Это экзотическое оружие, стреляющее червями, требует значение силы (**Strength**) не ниже



3, сноврки (**Agility**) также не ниже 3 и значение соответствующего скилла (**Exotic Weapons**) не ниже 6. Оружие использует в качестве боеприпасов червей, которых требуется предварительно собрать в лабораторный стакан. Оно наносит повреждения червеобразным противникам, людям и гибридам.

## Monkey Brain

**Результаты анализа:** Вы узнали, какие места на теле **Monkey** наиболее уязвимы. Все повреждения, наносимые этим существам, теперь увеличились на четверть.



## Annelid Healing Gland

**Результаты анализа:** Лечит повреждения, то есть восстанавливает хит-поинты.

## Annelid Psi Organ

**Результаты анализа:** Используется для восстановления пси-поинтов.

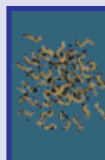


## Midwife Organ

**Результаты анализа:** Вы узнали, какие места на теле **Midwife** наиболее уязвимы. Все повреждения, наносимые этим существам, теперь увеличились на четверть. Твари имеют иммунитет к патронам со смещенным центром тяжести (**anti-personnel**), но уязвимы к повреждениям от бронебойных патронов.

## Grub Organ

**Результаты анализа:** Как и все червеподобные противники, эти твари имеют некоторый иммунитет к энергетическому оружию. Яйца с зародышами данных существ нередко содержат в себе полезные органы, поэтому, прежде чем уничтожить,





их лучше обыскать.



### Anti-Annelid Toxin

**Результаты анализа:** Помещение этого токсина в регулятор внешней среды снижает прирост червеобразных тварей в данном секторе.

### WormBlood Implant

**Результаты анализа:** Пока этот имплантант активен, вы можете лечить персонажа, щелкнув правой кнопкой мыши на ше-



велящейся куче червей.

### Crystal Shard

**Результаты анализа:** Очень опасное оружие ближнего боя. Требуется не нулевое значение навыка **Exotic Weapons**.

дующих пяти минут после применения.



### Swarm Pod Organ

**Результаты анализа:** Рою червей нельзя нанести повреждения ни одним из имеющихся средств. Единственным уязвимым местом роя является его короткий жизненный цикл.



### Psi Booster

**Результаты анализа:** Этот инъектор увеличивает пси-способности персонажа (**Psyonics**) на 1 единицу в течение после-

## ЧИТЫ

Во время игры нажмите одновременно **shift + ;** (символ «точка с запятой») и наберите в появившемся окне **«summon\_obj»** (без кавычек, через нижнее подчеркивание). Затем через пробел наберите название интересующего предмета (регистр букв роли не играет), который появится сразу после ввода у ног персонажа. Приводим неполный перечень предметов:

### ОРУЖИЕ:

Psi Amp  
Wrench  
Pistol  
Shotgun  
Assault Rifle  
Laser Pistol  
EMP Rifle  
Electro Shock  
Gren Launcher  
Stasis Field Generator  
Fusion Cannon  
Worm Launcher  
Crystal Shard  
Viral Prolif

### АМУНИЦИЯ:

Standard Clip  
HE Clip  
AP Clip  
Timed Grenade  
EMP Grenade  
Incend. Grenade  
Prox. Grenade  
Toxin Grenade Small Prism  
Large Prism  
Pellet Shot Box  
Rifled Slug Box

### ИНЪЕКТОРЫ:

Med Patch  
Detox Patch  
Rad Patch Medical Kit  
Psi Patch  
Psi Booster  
Speed Boost

Strength Boost

INT Boost

### БРОНЯ:

Light Armor  
Medium Armor  
Heavy Armor  
Reflec Armor  
Vacc Suit  
Worm Skin

### ЕДА:

Soda Can  
Chips

### ИМПЛАНТАНТЫ:

Wide Machinery  
BrawnBoost  
EndurBoost SwiftBoost  
SmartBoost  
WormBlood  
WormHeart

### ПРОТИВНИКИ:

Blast Turret  
Laser Turret  
Turret Slug Thrower  
Protocol Droid  
Midwife  
Rumbler  
Delacroix  
Grub  
Swarm  
Overlord  
Greater Over  
Arachnightmare  
Male Appar  
Female Appar  
CrewWoman  
Invisible Arachnid  
Turret Rocket  
CrewWoman

MaleCrew

### КАРТЫ ДОСТУПА:

Med Card  
Science Card  
Crew Card  
R&D Card  
Rec Crew Key  
Med Annex Key  
Cryo Card  
Crew 2 Card

### ИССЛЕДОВАННЫЕ ПРЕДМЕТЫ:

Monkey\_Brain  
Rumbler Organ  
Grub Organ  
Swarm Organ  
Mn. Over. Organ  
Gr. Over. Organ  
Arach. Organ  
Midwife Organ

### РАЗНОЕ:

Molec. Analyzer  
ICE Pick Recycle  
1 Nanite  
5 Nanites  
10 Nanites  
20 Nanites  
Fusion Shot  
EMP Shot  
Explode Barrel  
Rad Barrel  
Stats Trainer  
Tech Trainer  
Weapon Trainer  
PSI Trainer  
WormGoo  
Medical kit  
Large worm beaker  
French-epstein device  
Portable battery

Maintenance tool

Hack soft v3  
Repair soft v3  
Research soft v3  
Modify soft v3

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОД:

**psi\_full** — полностью восстанавливает пси-энергию персонажа.

### ВНИМАНИЕ, БАГ!!!

Выражаем свою бесконечную признательность Алексею Юрьевичу Кириенко за оперативно предоставленную информацию.

Итак, при попытке подняться с первого или второго этажа на третий (используя лифт, который до этого не работал из-за отсутствия питания) игра зависает, выдавая ошибку **«Illegal operation error, because I don't like your video»**. Это происходит из-за того, что в релиз закралась ошибка: испорчен файл **hydro2.exe**. Если его заменить на работоспособный, то данная проблема благополучно разрешится. Взять работоспособный файл (около 1.5Мб в архиве) на момент написания статьи можно было с адреса: [http://members.xoom.com/GriZZly\\_Rus/hydro2.exe](http://members.xoom.com/GriZZly_Rus/hydro2.exe).

СИ TACTIX





# HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

http://www.gameland.ru



**У** тебя никогда так ни бывало: прочитаешь книжку или посмотришь фильм, а потом сидишь и думаешь: а что же там дальше было? Меня такие мысли терзают постоянно, потому что страшно интересно, какой разворот получили изложенные события и что случилось потом с теми, о ком шла речь.

Хвала всевышнему, все творцы понимают, что это интересно не только мне. Приключения с продолжениями притягивают людей, как магнит. И потому у каждого хорошего произведения зачастую появляются продолжения. Например, есть такой замечательный фильм «Чужой». Добрый дядя Джеймс Камерон подумал о нас и слепил часть вторую, далеко переплюнувшую оригинал и поднявшую планку фантастических фильмов на очень серьезную высоту. Не менее прозорлив был и дядя Джордж Лукас, который наклепал уже четыре серии своих бессмертных «Звездных Войн». Правда, иногда страсть к продолжениям ведет прямо к идиотии. Это можно наблюдать на примере дурац-

**Новая игра будет называться Opposing Force, то есть «Противостоящая Сила». И речь в ней пойдет о том, кто на самом деле ходит на войну и кого бросают в самые страшные дыры и прорывы: о солдате спецподразделения, отправленного на зачистку территории секретного комплекса от монстров, «ботаников» и Гордона Фримена в том числе.**

ких телесериалов, в которых само слово «продолжение» полностью утратило смысл — там уже не разберешь, где было начало и что будет в конце. Так, видеожвачка для заплывших свиным салом мозгов домохозяек.

Но особенно радует то, что бывают продолжения и у наших любимых игрушечек! Что может быть приятнее, чем снова заполучить возмож-

ность промчаться по новым неизведанным мирам с ракет лаунчером наперевес! Снова построить батальоны свирепых орков и бросить их на жалких, трясущихся от страха людишек! Или засесть в бэттлмека и снова всыпать по первое число Дымчатому Ягуару — удовольствия можно перечислять бесконечно!

Особенно радует то, что продолжения делают практически для всех блокбастеров типа Quake, Quake II, Warcraft II, StarCraft, Unreal, Thief и прочих. Не так давно пронеслась радостная весть: наконец-то строят продолжение Half-Life!

## КОНТОРА

Жила-была контора 3D Realms, явившая некогда нашим взорам суперхит и подарившая миру белокурого богатыря Дюка Нюкема, герцога Разнеси-их-Всех. Контора была крепкая, и люди в ней работали очень серьезные, потому как одним Дюком не ограничивались. К сожалению, та же профессиональная серьезность и состоятельность обычно толкают людей на дорогу самостоятельности, и по причине амбициозности и завышенной самооценки таких вот отдельных товарищей даже самые крепкие коллективы постоянно разваливаются.

Вот и в 3D Realms работал самолюбивый, талантливый паренек — Билли Желзняк (Billy



Zelsnack), сам себе такой на уме. Был он программмером, да и сейчас им остался. Причем — крайне талантливым. Сам Джон Кармак (САМ!) назвал Билли «одним из лучших 3D-кодеров планеты (читай — США, они вокруг себя ничего не видят). Кармак, конечно, голова. И просто так никого хвалить не станет. Ну а товарищи по команде звали Билли просто и без затей: Next Carmack и demon-coder.

При всех своих талантах Билли был человеком крайне неуживчивым. Именно за склочный







нрав и порывы к самостоятельности президент 3D Realms Скотт Миллер (Scott Miller) называл его «rebel» и «boat rocker». Одним словом, движимый самостоятельностью Билли покинул 3D Realms и свел со двора еще несколько отличных специалистов. Все вместе они организовали другую фирму, название которой дали символичное — Rebel Boat Rocker.

Собравшись с силами, беглые «повстанцы» приступили к осуществлению проекта своей мечты: строительству игрушки под названием Prax War. Таланты позволили Билли сконструировать свой собственный трехмерный движок, который якобы превосходил все виденное доселе в играх по всем параметрам.

Но работали они не очень долго. Потому что в итоге выяснилось, что на работе мало «раскачивать лодку». Там надо еще выполнять нормы и укладываться в отведенные сроки и, самое главное, в отпущенные на разработку денежные суммы. Ни то, ни другое у них не получалось. Деньги были проедены, сроки превыше-

ны, а игра не готова. И тогда Electronic Arts, на чьи денежки все это происходило, тихонько попросила всех вон, а права на супердвижок оставила, конечно, за собой. Таким образом, название Rebel Boat Rocker оказалось вещим и сработало вторично. Как говорил капитан Врунгель, «как вы судно назовете — так оно и поплывет». Rebel Boat Rocker была названа как нельзя более грамотно, а потому ее первое и

последнее плавание уложилось ровно в 18 месяцев.

Народ снова разбежался, но немного погодя организовался в новую контору. На этот раз название они себе выбрали другое: Gear Box Software, то есть «Коробка Передач». Возглавил фирму Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford), человек известный еще со времен старого доб-

рого Quake-community. А вот опытного «повстанца» и «раскачивателя лодок» Билли Желсяка они с собой не взяли. Видимо, надоело скандалить, решили все-таки спокойно поработать.

Как было сказано выше, личный состав команды практически в полном составе когда-то сбежал из 3D Realms, этой самой известной кузницы кадров игрового бизнеса (кстати, практи-

чески весь Ritual Entertainment — оттуда же). При непосредственном участии этих парней были построены Duke Nukem 3d, Civilization, Quake, Scourge of Armagon, SiN, Shadow Warrior, Duke Nukem 64, Deathmatch Maker, Battlespire и кое-какие другие. Список — мое почтение. Народ подобран многоопытный и тертый. А расположена контора, конечно, в Далласе — мировой столице шутеростроения.

Чем бы таким заняться — ребята думали недолго. Мир разработчиков игр достаточно тесен, практически все знают друг друга лично. Рэнди немного переговорил с Гейбом Ньюелом, начальником Valve, после чего была достигнута договоренность приступить к изготовлению продолжения лучшей игры прошлого года — Half-Life. Пятнадцатого апреля этого го-





да они выпустили пресс-релиз и немедленно приступили к работе.

### ПРОДОЛЖЕНИЕ?

То, что делает Gear Vox, в отличие от повсеместно распространенных add-on'ов, называется expansion pack, то есть «расширение». В чем тут разница? Разница в том, что это не продолжение игры, а самое настоящее расширение. Согласный, звучит по-идиотски. Сейчас расскажем подробнее.

Что такое адд-он? Это набор новых уровней, несколько видов оружия, пара-тройка свежих монстров и все то же действие от лица проверенного временем героя. Как правило — сляпанная вместе куча дополнительных уровней, связанная одной элементарной задачей — всех порвать, а самому уцелеть. В «расширении» все будет малость наоборот. Все вы помните, что в оригинале события разворачивались на территории секретного комплекса Блэк Меса (Black Mesa Research Facility). Эксперимент пошел наперекосяк, из неизвестных измерений и чуждых миров к нам ломанулись монстры, и на всей территории огромного комплекса начинается полный беспредел. Мы противостояли этому от лица тихого, безобидного с виду очкарика по имени Гордон Фримен. Загнанный монстрами в угол разваленного комплекса Гордон проявил немислимую сообразительность и дьявольскую смекалку вкупе с жестокостью профессионального бойца. Не знаю, как вам, но мне такой подход показался очень сильно надуманным, а точнее — мощно притянутым за уши. Ибо не может «ботаник» ураганить так, как способен далеко не каждый гвардеец-десантник.

Вот и ребята из Gear Vox решили поправить создавшееся положение. Новая игра будет называться **Opposing Force**, то есть «Противостоящая Сила». И речь в ней пойдет о том, кто на самом деле ходит на войну и кого бросают в самые страшные дыры и прорывы: о солдате спецподразделения, отправленного на зачистку территории секретного комплекса от монстров, «ботаников» и Гордона Фримена в том числе. Да-да, на этот раз мы выйдем монстрам от лица одного из тех орлов в камуфляже, которых злобный Фримен так бессовестно отстреливал.

Что тут можно сказать? Подход самый что ни на есть реалистичный. Но главное даже не в этом. Главное в том, что все действие «расширения» будет разворачиваться там же, где так лихо орудовал скромняга Гордон. Мало того: в паре мест мы с ним даже пересечемся. То есть погугарить за жизнь, к сожалению, будет никак нельзя (так же как, наверно, и ловко его прис-

трелить), но вот посмотреть на него издали — очень даже можно. Кроме Гордона, из «старичков» в игре по-прежнему будет шастать мужик с дипломатом. С ним, кстати, нам, похоже, наконец-то дадут разобраться — чего это он там шастает... Ну, это все типа как в фильме «Назад в будущее», где Марти смотрел сам на себя — прикольно было придумано.

Комплекс Блэк Меса размер имеет неопиcуемый. А потому новые бои пойдут как на новых позициях, так и на легко узнаваемых местах бывлой боевой славы. Понятно, что силы в таких операциях задействуются немалые. Закинув монстрам всего одного, пусть даже самого злобного, очкарика, такой серьезный вопрос не решишь. Поэтому выступим мы в составе подразделения.

Планируемый объем «расширения» — примерно 40 карт, одобренных изрядным количеством мультипликационных вставок, изготовленных на движке игры. Говоря конкретнее, «расширение» будет состоять из шести эпизодов, общим размером примерно в две трети от оригинала.

Свежо? Несомненно. Можно не сомневаться, что теперь этот прием будет немедленно скопирован и растащен всеми, кому только не лень делать продолжения чего угодно.

### ХОРОШЕЕ/ПЛОХОЕ

Как вы помните, в HL было два переломных мо-







мента. Первый — это когда произошла авария, и второй — когда Гордон попал в мир Хеп. Первый момент неизменно прокатывал «на ура», потому что настолько грамотных «cut scenes» на тот момент не наблюдалось больше нигде. Было круто, да. Да и сейчас радует глаз. Но вот момент номер два эмоции вызывал прямо противоположные.

Конечно, особо продвинутые геймеры — тонкие ценители новшеств проперлись по полной, ибо это уже был совсем другой мир и совсем другая игра. Но! Не особо продвинутые геймеры пришли в ярость, потому что именно это им не понравилось совершенно. Как раз наоборот: с того момента, где надо было прыгать по висящим в пространстве островкам, многие игру забросили. Еще большее их количество прекратило играть тогда, когда добралось до безобразного паука с огромной мошонкой. Возможно, кому-то этот переход и понравился, но большинство отнеслось к нему резко отрицательно. Это было учтено. Подобный отрицательный опыт тщательно обдуман, так что в

«расширении», похоже, особенно скакать уже не придется. Акцент делается на выполнении заданий типа сжигания в бензине злющего шупальца с клювами. Причем подобных заданий будет гораздо больше, чем в оригинале, и весь процесс пойдет значительно плотнее.

В общем, первейшая задача Gear Box — не изгадить ничего из того, что было в *Half-Life*. Во-вторых, все должно не только остаться как было, но при этом стать гораздо лучше. Задача номер один — вполне выполнима. Задача номер два — это уж как получится.

### ЛИЧНЫЙ СОСТАВ

Надо думать все помнить то, что игра *Half-Life* начиналась с тренировочного занятия, где тетенька-инструктор учила Гордона Фримена скакать и стрелять. На мой взгляд, тетенька смотрелась еще более неуместно, чем сам Гордон. Да ладно была бы хоть сочная тетенька, типа Лариски, так ведь вообще какую-то голограмму подсунули!



Поскольку в «расширении» речь пойдет о солдате, то тренировать его должен только сержант. Повизгивая от восторга, ребята из Gear Box сообщили, что в качестве прототипа они взяли сержанта из фильма *Full Metal Jacket*, снятого недавно почившим в бозе Стэнли Кубриком. Видимо, в их понимании тот сержант — это и есть настоящий военный человек. Смешные они люди, честное слово... Сразу видно, что в армию никто не ходил. А если и ходил, то, небось, в какую-нибудь американскую. Отдать бы их в лапы нашему, простому советскому сержанту, хотя бы на денек... Враз бы поняли, что такое служба и как ее надо нести. Но несмотря на свою ошибочную сущность, сержант будет учить вещам необходимым. Из новых фиш это лазанье по веревкам, пользование радиопередатчиком, позволяющим держать связь с войсковыми товарищами, и применение прибора ночного видения.

Кстати, раз уж начали вспоминать про фильмы, то команда разработчиков в своей деятельности ориентируется на такие хиты, как





«Спасая рядового Райана» (вот уж кто никому покоя-то не дает!), вышеупомянутый Full Metal Jacket, «Чужие» и «Звездные войны». Ознакомившись со списком, хотелось бы отметить, что было бы неплохо, если бы игра была как можно больше похожа на «Чужих», а не на «Звездные войны», ибо забавы для первоклассников — они как-то не тово...

Нашего солдатику кличут капрал Адриан Шепард (corporal Adrian Shephard). То есть по-нашему его зовут Андрюха. Или Андрон. Или Дрон. Или Дрюня. Ну, как говорится, хоть горшком назови, только в печку не ставь. Чтобы Дрону было не скучно шастать по захваченному инопланетянами комплексу, обстановку разбавят охранниками, как положительно, так и отрицательно настроенными по отношению к нему. В **Half-Life** это были одинаковые, как клонированные овцы, парни по имени Барни. В «расширении» охранника малость поменяли: теперь это будет толстопузый усатый мужик по имени Отис. Судя по тому, что всех охранников заранее зовут Отис, уже сейчас понятно, что они тоже будут похожи как близнецы.

Не надо забывать, что по сюжету сперва солдаты идут защищать комплекс от монстров. За ними следом шли тетки ниндзяской наружности, защищать комплекс от выполнивших свою задачу солдат. Данная линия — зачем надо было мочить солдат — получит сильное развитие, но что там будет конкретно — пока содержится в строжайшем секрете.

Со стороны инопланетных гостей выступит совершенно новая, хорошо подготовленная к ведению боевых действий раса монстров: Race X. На Землю они припрутся в тот момент, когда Гордон стартует в мир Хеп, то есть нам, похоже, все это покажут в виде сочного мультлика. Новая раса на данный момент включает в себя восемь разновидностей монстров.

## ИНТЕЛЛЕКТ

Самые интересные бои в **HL** проходили с подразделениями солдатиков, потому что они дей-

ствовали организованно и слаженно. Ну так вот, теперь тот же уровень интеллекта (а может случится так, что и покруче) пропишут монстрам, чтобы мы нигде не расслабились. Главный смак заключается в том, что все они будут действовать исключительно организованно и строго по команде сверху. Рулят ими старшие монстры под названием Shock Troopers. Младшие строго повинуются и выполняют все команды старших.

Характерный представитель таких бойцов — Pit Drop, мерзкая тварь с шипами на башке, которыми он может поштучно стрелять. В случае смертельной опасности может хажнуть залпом со всей репы сразу. Особенно опасен в стаях. Скажем, ты идешь в атаку, метким огнем подавив огневые точки противника. Враг бросается враспылку, ты ринулся вперед с твердым намерением как следует всыпать жалким трусам. И в этот момент между монстрами сперва появляются странные лучи, а потом они мгновенно перегруппировываются и бросаются в атаку на тебя. Именно так ими руководят старшие: самих их не видно, а присутствие руководства ощущается постоянно. Как надо мочить этих невидимок — пока что неясно.

Но и наши доблестные вооруженные силы не обойдены вниманием тоже. Появится возможность руководить отделением бойцов. Надежда на то, что они будут действовать как-то оригинально, у меня отсутствует. Пример Кингпина показал это достаточно ясно. Кстати, под **HL**, при

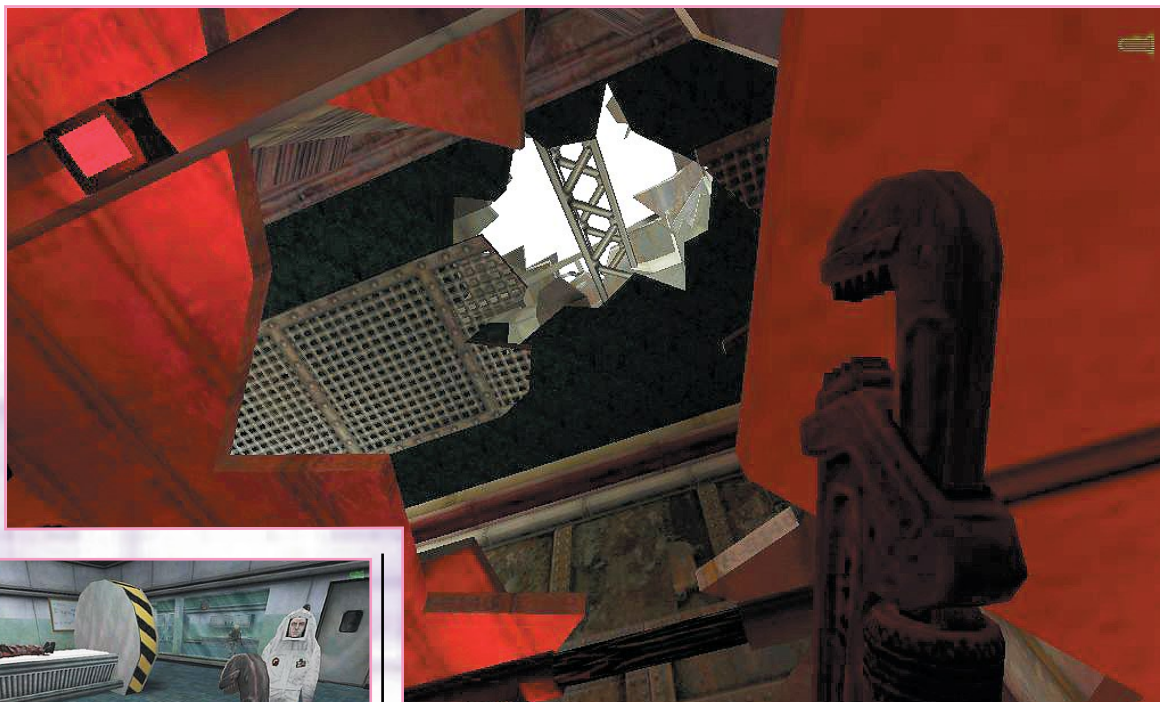
всей продвинутости тамошнего искусственного интеллекта, разработчики не выдали нам ни одного бота, что само по себе говорит о многом. Тем не менее — помните про передатчик, пользоваться которым нас будет учить бравый сержант? Через него мы сможем вызывать себе на подмогу по несколько человек. Сколько — неизвестно, точно — больше двух. А еще с собой можно будет таскать докторишку, который будет колоть раненым всякие полезные уколы да еще и мастерски стрелять из пистолета.

## ОРУЖИЕ

Блэк Меса — огромный военный исследовательский комплекс и разрабатывают в нем не только способы заманивания монстров на Землю, но еще и всякое разное оружие. И если Гордону приходилось довольствоваться тем, что было, да собирать с трупов трофеи, то наш







Андрон получит на руки самые современные образцы экспериментальных вооружений. Например, дадут пострелять из армейского пистолета Desert Eagle калибра .357 и крупнокалиберного пулемета M-249. Для рукопашных дадут разводной ключ, а в мультиплейере — хороший нож.

Если учесть еще и то, что количество дырок между мирами достаточно велико, то Андрон будет болтаться туда-сюда и кое-чего прихватит у монстров. Для их же пользы, конечно. На тот случай, если дырок в пространстве будет не хватать, предусмотрен некий Displacer, этакий переносной телепортационный дивайс. Применять его можно будет как по монстрам, отправляя их к чертовой бабушке, так и на самом себе. Правда, куда при этом будешь выпадать сам — я не совсем понял. Сильно похоже на переносной телепортер из QIII.

Те, кто играет в «капчур зэ флаг», хорошо знают, что такое граплинг хук и насколько данный инструмент в игре полезен. Тем, кто не знает, поясню: это такое подобие «кошки», крюка на веревке. Только если с обычной «кошкой» управляется далеко не каждый мужик, игрушечный граплинг хук будет таскать тебя по уровню туда-сюда так, что только шу-

зуют недоступные места. Забраться можно куда угодно, в любую самую укромную нычку. Можно значительно сократить свой путь, пролетев огромное расстояние по воздуху. Характер игры это меняет настолько, что пока что никто не решился пристроить эту штуку в «сингл плей».

Честно говоря, я не сильно представляю, на что должна быть похожа архитектура уровней, чтобы прохождение не превратилось в глумление над здравым смыслом. Разве что веревку сделать очень короткой, что ли. Но, тем не менее, эта приблуда в игре присутствовать будет.

Она представляет собой не механическое приспособление, а отодранную с потолка тварь, которая висит себе высунув вниз язычище, хватает всех, кто к ней прикоснется, тащит наверх и жрет. Наш гвардеец сможет ее оторвать, взять в цепкие лапы и пользоваться эту гадину в мирных целях. Называется это приспособление Barnacle Gun. Нажатием руки на наиболее чувствительные, интимные места пойманной твари он заставляет ее высовывать язык вперед на всю длину. Попад в неживое препятствие, язык закрепляется, и тварь немедленно подтягивается на нем вперед, волоса на себе нового хозяина. А вот если попасть во что-нибудь живое, то язык привлочет живность назад, а мерзкая тварь попавшегося сожрет. Хе, надо будет обязательно попробовать на «ботаниках» и охранниках. Или, глядишь, самого Гордона удастся заарканить и сожрать! Или того мутного паренька с дипломатом...



62 эворащается. То есть в игре сразу иче

## MULTIPLAYER

**Half-Life** имеет неплохой дэсматч. Лично мне нравится не сильно, но любителей немало. На этом участке Gear Box готовит для нас сюрприз. Они отмечают единственный недостаток **HL-deathmatch** — не прикольный он. Особенно это касается карт. И вот, для придания процессу большей прикольности, ребята пригласили на строительство карт под дэсматч сборную команду «всех звезд». На данный момент точно определена только одна звезда — это Levelord из Ritual, обессмертивший свое имя в веках работой над картами для Duke 3D, Quake Mission Pack#1 и SiN. Остальные — тоже далеко не пионеры в этом деле, среди них — работники Ion Storm и 3D Realms, но их имена до поры до времени не раскрываются.

Карты будут как для обычного дэсматча, так и для тимплея. По всей видимости, не будет забыт и Team Fortress Classic. Уже готово 12 новеньких, с иголочки, карт от гигантов игрового бизнеса, и всему этому дано название «All-Star Death Match Levels».

Но, вообще-то, я ничего сногшибательного не жду, потому что если уж они делают мощный сингл, то на потрясающий воображение, выдающийся мультиплейер просто-напросто не хватит времени.

## СРОКИ

Есть надежда, что парни из Gear Box уже нарезились достаточно и поняли, что главное в работе команды — это не демонстрация окружающим своих персонально-личных, исключительно индивидуальных точек зрения на все подряд, а ежедневный, кропотливый совместный труд. Судя по тому, что говорят о себе они сами, вроде как все это поняли и второй раз на грабли наступать не собираются. Ну, это только радует.

Сами они клянутся, что идут строго по графику, а кое в чем его даже и опережают. При этом намекают на то, что хотя выпуск игры намечен на октябрь, может случиться и так, что они поспеют до срока. Я бы не стал возбуждаться, а как обычно — подождать до Нового года. Глядишь, и подгонят к празднику новую хорошую игрушку.

**СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА**



## ТРЭШ КАК ТАКОВОМ

http://www.gameland.ru

БИОГРАФИЯ В АВТОРИЗОВАННОМ ИЗЛОЖЕНИИ

#18(51), СЕНТЯБРЬ 1999



## КОРОТЕНЬКО НАЧАЛЕ

**З**овут нашего героя Дэннис Фонг. «Второго» имени по причине китайского происхождения у него нет. Родился Дэннис в Гонконге, в 1977 году. Там же, в Гонконге, он прожил до семи лет, после чего семья решила ненадолго переехать в Пекин, где Дэннис проучился целых три года и где ему стукнуло десять лет.

О жизни на далекой китайской родине Дэннис помнит немного. Исключение: веселые игры с закадычным приятелем, итальянским пареньком по прозвищу Винни-Бык. Пяти лет от роду Дэннис в первый раз поцеловался, и с тех пор с девочками у него все в порядке. Следует отметить, что учился Дэннис в так называемых International Schools, предназначенных для американских детишек. Преподавание там ведется на английском, так что проблем с языком он никогда не испытывал.

Из Пекина семья снова вернулась в Гонконг, а когда Дэннису исполнилось 11 лет, беспокойная семейка приняла решение дружно перебраться на постоянное место жительства в Калифорнию. Дело в том, что Гонконг должен был вот-вот отойти под крыло коммунистическому Китаю, а строить «светлое будущее» семья Фонг категорически не хотела. Решение было выполнено, и началась новая жизнь.

Будущий чемпион виртуальных боев немедленно поступил в хай-скул города Кьюпертино, штат Калифорния. Учился он строго на отлично, постоянно радуя родителей своими успехами.

В отличие от своих родных братьев, старшего Лайла и младшего Брайанта, Дэннис по натуре — большой любитель настоящего спорта. И в то время как братья целыми днями тарашились в компьютеры, Дэннис до седьмого пота гонял мяч. Спортсменом он занимался плотно, особенно налегая на теннис и волейбол. Кроме того, немедленно организовал в школе клуб хоккея на роликовых коньках.

**О жизни на далекой китайской родине Дэннис помнит немного. Исключение: веселые игры с закадычным приятелем, итальянским пареньком по прозвищу Винни-Бык. Пяти лет от роду Дэннис в первый раз поцеловался, и с тех пор с девочками у него все в порядке.**

## ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО С ИГРОЙ

Как-то раз проходя мимо комнаты своего брата-близнеца Браяна, Дэннис услышал доносящиеся из-за двери дикие вопли, оглушительные взрывы и беспорядочную стрельбу. Заинтригованный, он зашел в комнату и поинтересовался, что это там такое творится. Оказалось, братан на своем компьютере наяривает в игру под мощным названием **DOOM**.

Дэннис отогнал братуху от клавиш, ведомый спортивным азартом, попробовал сыграть сам. В результате немедленно был отодран противником во все дыры. Изумлению Дэнниса не было границ! Он принялся расспрашивать брата о том, каким же образом противника запрограммировали так, что он обладает прямо-таки небывалой ловкостью и полной непредсказуемостью. И тут выяснилось, что играл он вовсе не с компьютером, а с приятелем брата из Сан-Хосе.

Возможность играть на компьютере с другим человеком поразила Дэнниса напрочь. Играть с человеком — это было то, к чему он привык. Но вот играть с человеком на компе — это было нечто новое! В дальнейшем оказалось, что эти игры для него интересны ничуть не меньше, чем настоящий спорт. И с тех пор Дэннис бесповоротно и конкретно «подсел» на это дело.

Играя часто и помногу, обладая отличной реакцией и изощренным умом, он достаточно быстро прогрессирует и вскоре превратился в крутого элитного бойца. Следует отметить, что Интернета в нынешнем понимании тогда по большому счету не было даже в Америке. Поэтому народ поддерживал связь через BBS, где в чат-румах сперва договаривались о предстоящих битвах, после чего происходила созвонка и начинался собственно бой.

И вот тут во весь рост вставал грозный вопрос оплаты телефонных разговоров. Однако мастерство будущего чемпиона помогало и здесь! Дело в том, что по неписаным правилам платил всегда тот, кто бросал вызов. И потому живший «по понятиям» Дэннис собственных денег практически не транжирил, а самый большой его счет оплаты составил всего-навсего 150 баксов. В то же время у других, менее способных бойцов, в месяц набегало до нескольких сотен баксов. Чтобы не платить, публика постоянно меняла место жительства, что в Америке совсем не трудно.

Кроме **DOOM** а Дэннис очень любил **MUD** (если кто не знает — это текстовые онлайн-игры, **Multi-User Dungeon**) и мощнейшую игру от **Blizzard** — **WarCraft II**. В ней он тоже основательно поднаторел и одержал ряд серьезных побед на различных турнирах.

## ОТКУДА ВЗЯЛСЯ НИК THRESH

При игре в **MUD** Дэннис взял себе ник **Threshold**, добавив к нему титул «**of Pain**», что вместе составило **Threshold of Pain**, что значит «Болевой Порог». Получилось богато и красиво. Однако при игре в **DOOM** применять имена длиной более восьми символов было никак нельзя.

Тогда Дэннис решил красочный титул подсократить и стал называть себя **Threshol**. Всем понятно, что звучало это просто по-идиотски? То есть почти как **asshole**, что явно недопустимо по отношению к мастеру такого уровня. Поэтому ник был сокращен до короткого **Thresh**.

Несмотря на свои глубочайшие познания в английском, **Трэш** таки нырнул для порядка в толковый словарь, чтобы посмотреть, что же это такое получилось. Там он обнаружил, что новая кликуха обозначает «**to strike repeatedly**», то есть «непрерывно колотить». Таким образом «Болевой Порог» незаметно, плавно и безболезненно превратился в грозную «Молотилку». Новым ником Дэннис остался очень доволен.

А поскольку далеко не во всех языках присутствует шепелявое английское «**th**», то вскоре стараниями поклонников ник **Thresh** превратился в **Tresh**, типа как по-русски **Трэш** (уменьшительно-ласкательно — **Трешка**). Вот так его теперь и зовут.

## СОРЕВНОВАНИЯ

А тем временем компьютерные игры стремительно развивались. Мультиплеерный аспект постоянно совершенствовался, и все больше народу хотело сразиться на чемпионатах и турнирах, чтобы показать всей округе, кто тут на самом деле главный. Соревнования начали становиться событием достаточно регулярным. Лидировали, само собой, шутеры и стратегии в реальном времени.

Первым по-настоящему большим национальным/интернациональным турниром была **The Dwango league**, проводимая конторой **Dwango**. Играть, понятно, в **DOOM II** — самую крутую на тот момент игру. **Трэш** был капитаном команды города Сан-Хосе. Кроме него в нее входили **Usurper**, **Bry**, **Slayer** и **Major**.

Турнир проходил по системе 1-on-1, то есть игрались дуэли, в которых **Трэш** силен как никто другой. Возглавляемая им команда бодро дошла до финала, в котором раздолбила в прах команду из Вашингтона и победила всех!

## DEATHMATCH '95

**Deathmatch '95** был одним из первых (а точнее — самым первым) международным турниром по играм на **PC**, и уж конечно, самым на тот момент большим. Устраивался он в связи с массово отмечаемым **Microsoft's Judgment Day** и предполагался как рекламная акция для игрушек от **Microsoft**. Не совсем понятно, чего хотела этим добиться **Microsoft**, так как играли все в игрушки от других, более способных производителей: в **DOOM**, **DOOM II** и **Heretic**. Битвы тоже были расписаны как-то странно, и поэтому все сражались сразу и в **DOOM**, и **DOOM II**, и **Heretic**.

Определяя сильнейшего, бойцы сперва дрались в региональных турнирах на серверах **Dwango**. Лучшие игроки с каждого сервера, общим количеством в 22 человека, прибыли в Редмонд, штат Вашингтон, чтобы сразиться в финале живьем, на локальной сетке. **Трэш**, понятно, был в их числе. Именно тогда к нему подкатили представители телекомпании **CNET** и предложили сперва дать интервью, а потом отслеживать его прогресс по ходу боев. **Трэш** согласился, и это стало его первым знакомством с телевидением.

В полуфинале **Трэш** бился в **DOOM II** с Мэрлоком (**Merlock**) на карте **map 1** и в нелегкой битве порвал его со счетом 9:5.

По идиотским правилам (видимо, мохнатая лапа фирмы-устроителя достала и пошурудила и там!), сыграв в полуфинале в **DOOM II**, в финальном матче сражались в **Hexen** — игру, демка которой вышла всего за пару недель до чампа. Решение организаторов было, мягко говоря, странным. Ну да чего тут удивляться? Мы ли эту контурку ни знаем...

Все вокруг шептались о том, что персонаж **Cleric** (поп-мракобес) был плохо сбалансирован и чересчур уж крепок, а потому тот, кто будет играть им, имеет солидные шансы на то, чтобы зарулить всех остальных. Хитрый китайский мальчик Дэннис Фонг сразу смикитил, что в финале все наверняка будут играть «за попа», уже тогда проявив не по годам развитую смекалку. И поэтому все свободное время перед финалом он изо всех сил тренировался валить попу магом-кудесником. В то время как остальные играли только попами против попов, он быстро нащупывал слабые места церковника и отработывал тактику борьбы с мракобесом с помощью смертельных магических наворотов.

В финале, собственно, произошло то, чего следовало ожидать. Противник **Трэша** Ромайн (**Romine** из города Сياتтла) выбрал себе «крепкого» клерика и в итоге прогнул магу-**Трэшу** с позорным счетом 8:0. Вот что значит тактически верная мысль и предсудительность!

## FRAGFEST 5,6,7,8

**FragFest** был серией чампов, устраиваемых раз в





несколько месяцев на LAN в городе Сан-Хосе. Там постоянно проводились турниры по **DOOM II**, **WarCraft II** и, как только Он появился — в **Quake**. Трэш несколько раз одерживал победы в **DOOM II**, **WarCraft II** и в **Quake Teams**. Конечно, эти местные соревнования имели мало общего с такими глобальными событиями, как всемирные **QuakeCon**, однако Дэннис всегда с теплотой вспоминает ту дружескую атмосферу, которая там царила.

### RED ANNIHILATION

**Red Annihilation** — самый запомнившийся Трэшу (да и всем остальным) турнир, называемый в народе «Турнир Феррари».

Именно там Джон Кармак, один из Отцов-Основателей **id Software**, выкатил в качестве главного приза свой самый первый «феррари» — кабриолет **328 GTS** выпуска 1987 года, на который наскреб деньги после выхода **Wolfenstein 3D** — прародителя всех игр в жанре **3D-action**. Машина была предварительно помыта, заново покрашена в симпатичный вишнево-красный цвет, снабжена новым движком (старый движок Кармак уробил) версии «турбо» и техасским номером «**ID TECH1**».



Народ отметить, что после выхода **DOOM II** и **Quake** личный состав фирмы **id Software** зажил совсем уже безбедно, я бы даже сказал — богато. Все они изрядно прибралились и начали радовать себя покупкой всяких приятных вещичек. Джон Кармак, например, вообще очень сильно любит автомобили. А потому сперва купил себе один «феррари», потом другой, потом... Короче, случилось то, что должно было случиться: у него в гараже не осталось места. И поэтому добрый Джон решил сделать доброе дело: благодарно возвернуть рубящейся общественности, которой он был обязан своим коммерческим взлетом, один из своих замечательных автомобилей в качестве приза на соревнованиях. А потом уже начать набивать гараж заново.

И вот тогда-то в национальном турнире по **Quake I** под названием **Red Annihilation** в качестве мощного Гран-При и был выставлен приобретенный на срубленную за **Wolfenstein 3D** капусту побывавший в легком употреблении «феррари».

Узнав о таком неслыханном призе и непомерно возбуждись, тысячи игроков яростно рубились в «мясо» на серверах **Mplayer**. Рубились до тех пор, пока не осталось 16 лучших из лучших. Это были **Entropy**, **Gollum**, **Froggy**, **Unholy**, **Kiljoy**, **Whitewolf**, **Hijinks**, **B2**, **Kenn**, **Ultra P**, **Cross**, **Sho**, **Pookie**, **Reptile**, **Rom** и, конечно же, Трэш. Всех их поделили на четверки, из которых затем были отобраны по два сильнейших бойца.

Атмосфера была напряжена до предела: еще бы, в качестве приза маячил автомобиль стоимостью минимум в сотню тонн бакинских! После ожесточенных боев в финал вышли Энтропия и Трэш. Немного подумав, они договорились биться на знаменитой карте **e1m2, The Castle of the Damned** («Замок Проклятых», автор — крупнейший специалист в области картостроения Тим Уиллитс). Там-то Трэш и порвал Энтропию, как Тузик тряпку!!! Счет был 13:1.

Таким образом Трэш Энтропию на тачку опрокинул и круто отвалил домой на собственном «феррари». Хотя потом часто повторял, что счет позорным не считает, потому как счет в **Quake** редко отображает действительный уровень интенсивности битвы и мастерства проигравшего. Спорить тут никто и не станет, потому что так оно и есть.

Выигранную машину Трэш не продал, хотя, учитывая то, какую огромную страховку и немалый налог надо платить за такого монстра, он сперва было порывался это проделать. Однако будучи толковым китайским парнем и как следует подумав, он ре-

шил, что раз за этой машиной стоит такая знатная история, то продавать ее надо только тому, кто в подобные вещи въезжает.

На данный момент — таких людей нет, и поэтому машина стоит в гараже дома его родителей в Лос-Алтос. Поскольку сам Трэш живет и работает в Беркли (что не очень-то близко), то пока он на «феррари» не ездит. Выжидает.

### CLANRING TURNAMENT3

**T3** был первым национальным клановым турниром. Бои проходили по системе **single elimination** и заканчивались битвой «Восточное побережье против Западного». К тому времени Трэш уже организовал клан **Death Row** — «Камера Смертников» (обитающий вот тут — <http://www.deathrow.com/>), в составе которого и бился за Западное побережье, а клан **U4** — бился за Восточное. В **U4** было четыре мощных игрока: **Gollum**, **Batch**, **Thorn** и **Graphik**. Финальный бой проходил в Лос-Анджелесе.

Первый матч **Death Row** слили. Клан немедленно собрался на военный совет для выработки дальнейшей стратегии ведения боя против такого злобного и коварного противника. После мозгового штурма стратегия **U4** была раскушена как гнилой орех и **Death Row** безотлагательно разработал контрмеры. Когда начался бой, **Death Row** были твердо уверены в том, что противники непременно изменят тактику, которой придерживались в предыдущей битве. Однако, к их небывалому изумлению и радости, этого не случилось! Ободренные таким поворотом событий, ребята рванули вперед. В результате **U4** были просто изодраны в клочья. Мало того, они по какой-то до сих пор не выясненной причине не стали менять тактику и в третьем бою. Это уже была клиника. Дальше события развивались по уже накатанным рельсам, и в результате **U4** снова были порваны.

Итог: полнейшая победа **Death Row**, о которой им теперь напоминает прихваченный с соревнований огромный висевший на здании во время проведения соревнований шестиметровый флаг.

### PGL 1

Свежеоткрывшаяся под крылом производителя процессоров фирмы **AMD** лига **PGL (Professional Gamers League)** проводила дуэльные турниры, в котором участвовало несколько тысяч человек. 128 победителей в «мясе» поделили на 16 команд, в которых уже бились один на один.

В первом сезоне до финала добралось восемь человек: **Frick**, **B2**, **Reptile**, **Cabalist**, **Kurtz**, **Unholy**, **Soulnet** и Трэш. В качестве приза устроители выставили 7500\$ и компьютер **AMD K6-2**. Конечно, почуяв такую добычу, мужики бились как львы.

В финал вышли Трэш и Рептилия (**Jim Dangdi**). Надо было сыграть две игры, из которых Трэш для победы должен был выиграть обе, а Рептилия — всего одну. Наш герой собрал волю в кулак и аннигилировал противника на **DM2** со счетом 5:1. Второй бой шел на **DM6**, где хитрая Рептилия изловчилась пару раз пристрелить Трэша и нагло его зарулить, чем поставила под угрозу исход всех соревнований. Однако Дэннис и на этот раз мастерски установил жесткий контроль над уровнем, всю дорогу рулил и все равно победил со счетом 6:2.

### PGL 2

Всех победив и наигравшись в смерть, **PGL 2** Трэш решил пропустить, заодно дав возможность порезвиться другим, менее способным бойцам.

### PGL 3

Третий сезон тоже выдался не сахар. Трэш записался сразу в три категории: **Quake II 1 on 1**, **Quake 1 Teams** и **Starcraft**. Основной упор делался на **Quake 1 Teams**, потому что клан **Death Row** намере-

вался всех порвать и тем самым крикнуть свое последнее «ура!», после чего насовсем отойти от дел. Вторым шел **Quake II 1 on 1**, в котором Трэш потренировался изрядно. Ну и **Starcraft**, который он очень любит, но в котором поднялся всего лишь до 32-го места.

Расписание боев было устроено так, что ему приходилось постоянно переключаться с **QI** на **QII**. Для тех, кто не сильно в этом вопросе рубит, надо пояснить. Эти игры похожи друг на друга примерно как бадминтон на теннис. И там и тут надо что-то отшибать ракеткой через сетку, но в обоих случаях все происходит по-своему, и переключиться с одного на другой совсем не просто. Дело не в том, что одна лучше, а другая хуже, просто это совершенно разные игры.

В **Quake Teams** с боями прорвалось четыре могучих клана: **Clan Gib**, **Clan Capitol**, **Power Rangers** и **Death Row**. Клан Трэша сперва порвал **Clan Capitol**, в то время как **Clan Gib** ловко отдрал **Power Rangers**. Борьба в финале шла упорнейшая, кланы шли нос в нос, но **Death Row** бодро скрепил супостатов и снова всех победил.

В финалисте **Quake II** с боями вышли **Revelation**, **Lord-187**, **Mastakilla**, **Ren**, **Desys**, Трэш и маленький, но чрезвычайно злобный **Immortal**. Восьмой финалист по кличке **Pharaoh** на финал почему-то не пришел. Проспал, наверно.

Так вот, пока шли напряженнейшие бои в тимплей, Трэш попутно еще и рубился в дуэли **QII**. Кто играет в **Quake**, тот поймет, насколько это тяжело, а для игры на таком уровне и просто невозможно. Первый бой с Имморталом он играл на **q2dm3**, и мелкий Курт Шимода (он, кстати, наполовину японец) скрепил Трэша 10:1.

Народ был в шоке! Ранее такое не удавалось никому, только Рептилия разок отличился. По словам Трэша, произошло это только потому, что он не смог быстро переключиться на физику и стратегию **QII**. И оснований не верить ему — нет, потому как далее распясавшийся Иммортал был безжалостно, с особым цинизмом порван два раза подряд. Что характерно, на той же самой **q2dm3** он был грубо отодран 10:3.

Финальная игра проходила на карте **Power Trip**, очень такой маленькой, сделанной под жесткие, скоротечные бои и очень в то время популярной. Тут Трэш почувствовал себя как дома и вдол маленкой Шимода 45:0, на чем они и распрощались, оба глубоко удовлетворенные, особенно — **Immortal**.

На данный момент это последняя серьезная победа Трэша в турнирах такого уровня.

### НА КАКОМ СЕРВЕРЕ МОЖНО НАЙТИ ТРЭША?

Под своим ником «**Thresh**» он вообще никогда не играет. Потому как стоит ему войти на любой сервер, как вместо игры тут же начинает поступать куча вопросов типа «Это и в самом деле ты?!».

Потом возбужденная публика предлагает сразиться не на жизнь, а на смерть, потому как уж они-то будут покруче всяких там Трэшей, просто руки пока не доходили, чтобы всыпать ему как следует. Большинство же просто не верит, что это он и есть, но вопросами достает и мешает играть.

А потому он вообще предпочитает играть либо только с друзьями, либо с соклановцами, что по большому счету — одно и то же. Так что если где-нибудь на серверах Западного побережья вам попадется **D11-Thresh** — знайте, что это не он.

Но вообще их — самозваных Трэшей — в сети очень много. Можешь включить **GameSpy** хоть сейчас и оценить количество придурков лично.



## МОДЫ

По большому счету ни в какие моды **Трэш** не играет, а только пробует их с целью легкого ознакомления. Скажем, он никогда не играл в **CTF**, **Team Fortress**, **Action Quake** и **Lithium**. Не потому что они плохие, а потому что стиль движения и самой игры в них резко отличается от стандартного дэсматча, что ему категорически не нравится. Изрядно поповал только **RA2 (fast weapons switching)** и **Clan arena (no-teamy/falling damage)**, да еще нет-нет поигрывает в **Rocket Arena/Clan arena**.

Кстати, еще он никогда не играл в «сингл» ни в **DOOM**, ни в **Quake**, ни в **Quake II**. То есть даже не сильно представляет, на что похожи тамашные монстры.

Кроме обожаемых нами мегахитов от **id**, с удовольствием рубился в **Warcraft II**, **AOE**, **Starcraft** и как следует в **Half-Life**. В основном же любит только те игры, при игре в которые адреналин поступает в кровь стаканами.

## ВРЕМЯ ИГРЫ

В обычные дни на игры у него уходит примерно часок-другой. При подготовке к соревнованиям — гораздо больше, а в предшествующий им день **Трэш** играет по восемь-десять часов. Работа над сайтом **FiringSquad** времени для игр практически не оставляет, так что в данный момент он уже совсем не тот игрок, что был раньше.

## НА ЧЕМ ИГРАЕТ ТРЭШ

Pentium II 450, разогнанный до 500Mhz  
Abit BH6 Motherboard  
128MB PC-100 RAM  
IBM 9GB 7,200 RPM UW-SCSI Hard Drive  
32x IDE CD-ROM  
Adaptec 2940 UW-SCSI Adapter  
Diamond Viper V550 (Nvidia Riva TNT) Diamond  
Monster 3D Voodoo2 12MB x2 (SLI)  
Diamond MonsterSound MX300  
Sony Multiscan 500PS 21" Monitor  
Sony MDR-V600 headphones  
Cambridge Soundworks Microworks Speakers  
Microsoft Intellimouse USB  
Keytronic Lifestyle keyboard

Не кисло, однако... Для неосведомленных поясню: чем круче машина, тем легче в игре бодро бегать, прыгать и целиться.

## ПРОМЫШЛИНЫЙ СЕНС

При игре в **Quake** с мышью **Microsoft Mouse 2.0** (драйверы по умолчанию) **sensitivity Трэша** устанавливает 12 (в **Dosquake**). Поскольку **QII** гораздо более требовательна к целостности (целость — это когда метко целишься, не надо вот этого мерзкого хихиканья!), чем **Quake**, в ней он сенс устанавливает ровно вполуполовину, то есть 6. При этом использует **USB Intellimouse**, а ползунок в «винде» ставит просто на середину.

Что касается собственно частоты, то **Трэш** говорит, что главное — это перескочить через 40 герц, а там уже не роляет что это: **USB** или **PS/2** с **PS/2rate**. Разницы между 100 и 200 герцами лично он не ощущает. Предпочтение отдает **USB**.

## ВОПРОСЫ ЖУЛЬНИЧЕСТВА В ИГРЕ



К изменению **FOV Трэш** относится спокойно. Хотя это вещь существенная, но так уж повелось с самого начала, что народ делал так, как хотел. К тому же это производится с консоли, то есть так может сделать каждый. Кстати, это имеет и отрицательные моменты, так что тут все в порядке.

Манипуляции с **gl\_modulate** не одобряет, потому как на разных ускорителях получается разный эффект. То есть у кого-то углы будут непроглядно-черными, а у кого-то чуть серенькими. Но хотя это тоже вводится с консоли, а потому приходится признать, что этим можно пользоваться тоже. Кстати, **id** пыталась убрать это дело в патче, но народ взвыл и пришлось все оставить так, как было.

А вот применение вместо себя ботов и подмену моделей не одобряет категорически.

## ДЕМКИ

Демок **Трэш** практически не пишет. Их мало. В свое время была всего пара: где он играл на dmb против **MikeJ** и та, где обул Энтропию на «Феррари». Но были они круты неимоверно. Причем не какой-то там неопикуемой ловкостью прыжков и неистовостью скачек, а как раз наоборот: холодным расчетом и отсутствием никчемной беготни. Те времена давно прошли, и сейчас однозначно есть бойцы и покруче, но все равно смотреть их приятно даже сейчас.

Не пишет он демки постольку поскольку считает, что не может извлечь для себя ничего нового из просмотра своей собственной игры. В данном случае гораздо полезнее смотреть демки противников.



Есть тут и малая доля суетности: даже тогда, когда он играет просто для развлечения, он относится к процессу очень серьезно. И ничего не может подделать с собой, потому как считает, что запись демки процесс тормозит.

Однако когда он начал работать на сайтах в сети, публика завалила его просьбами насчет демоков. С тех пор он начал иногда их писать. Но все равно их до обидного мало...

## КЛАНЫ

Кланы — специфический феномен **Quake**. Это — маленькие и большие команды игроков, объединяющиеся для совместных боев с такими же, как они сами, любителями игры.

Сперва **Трэш** состоял в **Dwango League** под **DOOM II**. Первый **Q-клан**, в который он вступил, назывался **the International House of Spork** (я сам не знаю, что это значит). Испытывая трудности с качественной связью, **Трэш** решил присоединиться к местному клану и с несколькими приятелями сколотил **Legends**. Кроме него там были **Timinator**, **Tower** и **rj**. Спустя некоторое время **Legends** разросся до чудовищных размеров и потихоньку развалился.

После чего **Трэш** учел ошибки и организовал клан **Death Row** из своих близких друзей. В нем он и состоит по сей день. Все они дали крепкий зарок не брать в клан никого, кроме самых близких друзей, и чтобы их число не превышало 15 человек. Кстати, напроситься к ним в клан нельзя. Туда могут только позвать. Да и то еще сперва проголосуют — звать или нет.

Кстати, **Трэш** уделяет огромное внимание личнос-

тным качествам бойцов. Скажем, сам он никогда не сквернословит, и все его друзья — весьма приличные люди, постоянно фильтрующие базар. От клана **Death Row** не услышишь слов на буквы «п», «ж» и «х». А когда весьма неплохой боец Иммортал попросил взять его в **Death Row**, **Трэш** предложил ему для начала исправить успеваемость в школе, потом прекратить ругаться матом, а уже только потом подтягиваться с такими просьбами в его клан. Перечитал — и самому смешно стало. Зашел бы он в какой-нибудь наш клуб в разгар зарубы...

Внутри клана они себя пронумеровали начиная с номера **D2-D13**. Первый номер решили никому не давать, потому как все будут принимать его за предводителя, а на самом деле его нет и клан управляется сугубо демократически. Себе **Трэш** взял номер **D11**.

Изначально в клан вошли **D2-B2**, **D6-Geiger**, **D5-Spear**, **D6-Orion**, **D7-TwistdKillr** (один из тех немногих, кому удавалось побить **Трэша** в дуэли), **D10-Cross**, **D11-Thresh**, **D13-Unholy**. **Spear** (это Кен, с которым **Трэш** работает на **FiringSquad**) и **Cross (Lyle)** пока отошли от дел, но с приходом **QIII** намерены вернуться.

На данный момент список личного состава клана выглядит так:

D2-B2  
D3-LittleDragon  
D4-Orion  
D5-Spear (executed)  
D6-Geiger  
D7-TwistdKillr  
D8-Reptile  
D9-Frick  
D10-Cross (executed)  
D11-Thresh  
D12-Handiman  
D13-Unholy  
D15-Da5id

В основном клан налегает на **Quake**, хотя несколько человек играет и в **QII** (это **B2**, **Unholy**, **Makaveli** и сам **Трэш**). И все вместе с нетерпением ждут **QIII**.

## РЕКЛАМА/ЗАРАБОТКИ

**Трэш** — первый и пока единственный боец, который живет со своего мастерства. Рекламирует он вовсе не то, за что платят большие денег, а только то, что опробовал сам и чему доверяет.

Например, мышь от Майкрософт. Он играл ею с самого начала своего увлечения играми и только недавно перешел на **Intellimouse USB** «с колесиком». Майкрософтовая ему нравится тяжестью, поскольку сам он играет «кистью» (для «локтя», по его словам, больше подходит **Logitech**).

Кроме того, еще работает с **Diamond Multimedia**, налегая при этом на рекламу ускорителей типа **Monster3D** и **Viper**.

Однако на коварные вопросы замечает, что работа с этими конторами никак не влияет на тестирование оборудования на их сайте **FiringSquad**. Железом там заведует Кен, а уж он-то не работает вообще ни с кем, так что за объективность можно не переживать.

## FIRINGSQUAD

Этот сайт, расположенный по адресу <http://www.firingsquad.com/>, начавший работать в ноябре 1998 года сайт **Трэша** и Кена Хванга (**Kenn Hwang**). Занимается освещением последних событий в области производства игрушек и железных новинок.

Всем понятно, что одно без другого не имеет никакого смысла, поэтому они пашут обе темы сразу. Дело нужное, спору нет. Кстати, именно там я узнал, почему на моей клавише нельзя давить на все кнопки сразу в хоккее и футболе. Ребята они толковые и советы дают в общем-то неплохие.

Например, под **QIII** рекомендуют всем приготовить



Voodoo3 или TNT2 для того, чтобы получить 60+fps при разрешении 640х480. Это специально для мечтателей с первыми «пнями».

С недавних пор на FiringSquad трудится Bob «Calbear» Colayo (Calbear — это не «каловый медведь», это совсем другое).

Сам Трэш — главный редактор, отслеживающий генеральную линию партии. Иногда он пишет реву на выходящие игры, но вообще-то играть в них от начала до конца у него теперь просто нет времени. И поэтому он концентрируется только на блокбастерах типа Daitana, Unreal Tournament и — само собой!!! — QIII.

#### ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Кроме того, так славно поиграв и порвав всех, кто только подвернулся под руки, Трэш вполне заслуженно считается одним из самых сведущих в Quake людей. Именно это сподвигло его на написание «Библии Quake» — отличного пособия для начинающего квейкера, вывешенного на сайте www.gamers.com. На то время это был самый всеобъемлющий и продвинутый труд, да и сейчас вроде как нечего рядом с ним поставить, настолько доступно и грамотно там все изложено. На гребне успеха «Библии» Трэш подписался настроить книгу про Quake II. Однако попытка оказалась неудачной. Поскольку основной акцент был сделан на «сингл», читать там особо нечего.

И тем не менее, Трэш — общепризнанный авторитет в мире Quake. И сам Джон Кармак нет-нет да и призывает его в штаб-квартиру Id Software, дабы проконсультироваться по самым важнейшим вопросам современности: скорости перезарядки рэйлгана, степени управления в воздухе и другим, не менее важным вопросам.

#### СВЯЗЬ

Письма Трэшу писать практически бесполезно (сам

пробовал неоднократно — молчит как партизан). Он их получает до 700 штук в день, так что отвечать на все немислимо. Хотя попробовать черкнуть можно: thresh@firingsquad.com.

«Аськой» он пользуется, но тоже под другим именем, как и при играх. Иначе она у него вытягивается на три экрана.

#### ЛУЧШИЙ В МИРЕ ИГРОК — ЭТО ТРЭШ?

Будучи парнем воспитанным и скромным, сам Трэш так не считает. Он считает, что в мире есть масса игроков покуче его, просто не у каждого есть возможность приезжать на соревнования и драться за титулы. Кроме того, все организации и лиги киберспорта на данный момент находятся в зачаточном состоянии, чтобы говорить о том, что выявлены все таланты.

Трэш считает, что говорить о «лучших в мире» можно будет только тогда, когда этот спорт станет по-настоящему профессиональным, а пока что ответить на подобный вопрос нельзя. Рекомендую вдуматься в эти слова всем любителям кричать о собственных подвигах на просторах России, где все чемпионы России живут в границах Московской кольцевой.

Но все же нельзя забывать о том, что побеждали Трэша крайне редко, да и то только в отдельных эпизодах. Разок его забил на dm6 Рептилия, разок забил на q2dm3 Иммунал. После чего, конечно, Трэш безжалостно забил их обоих. Хотя сам он говорит, что вполне бы мог и слить. Ну, чего только ни скажешь, чтобы не расстраивать ребят...

Несмотря на постоянное высказывание подобных здравых суждений относительно своей «крутизны» вслух, Трэш получает горы вызовов на бой. Как правило, основная масса написана в крайне грубой и нецензурной форме, что его сильно огорчает.

Всем героям он предлагает ехать на PGL и CPL, где есть возможность показать себя во всей красе, продемонстрировать свою крутизну не на словах, а на деле.

#### СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ

Его мало и оно ну никак не связано с компьютерами или компьютерными играми. Другое дело — теннис и хоккей на роликах! Это наш чемпион любит и гоняет на них регулярно.

Половую ориентацию имеет нормальную, то есть дружбу водит с девчонками, а не наоборот (в отличие, скажем, от Дэйва «Zoid» Кирша, автора CTF). Есть у Трэша дама сердца — Алиса (это имя, а не кликуха). Фотки подруги отсутствуют.

Музыку Трэш любит всякую разную, но при этом подчеркивает, что слушает исполнителя, не обращая при этом внимания на стиль.

Любимый фильм — само собой, «Матрица» (The Matrix). Что характерно: наигравшись в такие «страшные» игры и насмотревшись таких «чудовищных» фильмов, Трэш еще ни разу не выбегал на улицу с шотганом, дабы провести плановый отстрел зазевавшихся сограждан. Хотя с его опытом «кровавых» игр — давно пора.

#### РЕЗЮМЕ

Что я могу сказать? Отличный паренек. Запрыгнуть так высоко, не обнаглеть и остаться нормальным человеком — в 22 года это по плечу далеко не всякому. Молодец!

От лица службы хочу пожелать Трэшу и дальше процветать, воевать и радовать нас своими победами, а главное — демками, которых у него, как ни крути, неприлично мало.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА

http://www.gameland.ru

Покупайте **книги** в интернет-магазине

# bolero

Наш адрес в Internet

<http://www.bolero.ru>

В продаже также:

игры, программное обеспечение,  
видео, музыка, подарки

Самая быстрая и дешевая доставка





Окончание. Начало смотри на стр. 002

рост, пролив моря кровищи и не испортил ни манжеты, ни жизнь? Согласен, кто-то предпочтет первое, но большинство — второе. Причем чем больше реализма будет наблюдаться в графике **Carmageddon`ov**, **Quake`ov** и **Postal`ov** (в первую очередь) и чем шире они будут распространены, тем вероятнее, что следующее воплощение Чикатило станет супергеймером, а не мясорубкой.

Еще одна мятая тема — ЛУЧШЕ становятся игры или же ХУЖЕ. Забавно, но надо знать точку отсчета — что мы считаем хорошей игрой? Это красивая игра, или «умная» она, или оригинальная, или «одухотворенная» (привет Степанову А.Т. из #49), или «трепетно-идейная» (также в Кисловодск), или еще какая-нибудь в крапинку? Угадайте, мы все когда-нибудь договоримся по этому поводу? А че бумагу-то изводить? Глянцевую. Как докризисную. Поэтому предлагаю каждому самостоятельно решить для себя эту важную проблему методом честного ответа на вопрос: «Изменил (~ся, ~ась, ~ось, ~ись) ли к лучшему (параметр[ы])?», и все станет ясно.

Что касается мичуринских инициатив Степанова А.Т., то термин для них у меня есть, но спорить надо уметь. Думаю, сам автор уже все осознал. А если нет, то напомню, что в мировой музыкальной культуре, например, никакие худсоветы не приняты, там действуют те же законы Дарвина, что и везде, и все равно мы со Степановым А.Т. находим, что послушать.

Если можно, под конец пара вопросов.

1. Что случилось с командой **Valve**? Почему **HL: OF** делает какая-то другая банда?
2. Вы вроде в последнее время неплохо контактируете с «Буккой». Узнайте, пожалуйста, жив ли еще проект «Шторм». Я не думаю их торопить, пусть «Мадия» работает столько, сколько требуется, и еще неделю. Просто новостей нет давно, и хочется знать, стоит ли чего-то ждать.
3. Я тут посмотрел реклам **e@shop**, и захотелось мне джойстик. А чем отличается агрегат за \$135 от очень похожей внешне вещи за \$35? Неплохо было бы увидеть статейку на палочную тему.

Ну вот, а теперь — скажи мне «спокойной ночи», «Страна», потому что просидел я за этим дурацким письмом весь день.

Всеволод Иванов

ivanov@students.soros.karelia.ru

Значит, так. У меня есть чрезвычайно сильное желание написать ответ раза в четыре больше, но от него при-



дется отказаться. Рубрика-то все-таки ваша, а не наша. Это же, кстати, ответ на добрую половину вопросов, замечаний и упреков. Касательно всего остального. Правда ваша! Практически во всем вынужден согласиться с Всеволодом и спорить с ним совсем не хочется. Хочется поделиться творческими планами, рассказать о том, что будет в будущем, что изменится, что появится нового, но... Пусть это будет сюрпризом. Просто обещаем исправиться и исправить все, что надо исправить. Не все сразу, конечно, но, будьте уверены, ваша критика услышана и принята во внимание. Теперь к вопросам:

1. Да и вообще, как вы могли заметить, очень редко разработкой подобных гм... сиквелов занимаются команды, создавшие оригинальную игру. Почему? Причин много, одна из самых главных — не хотят. Сиквелы **Quake II**, **StarCraft**, **Heroes of Might and Magic II** тому доказательство. Однако мы уверены, что **Opposing Force** не будет хуже творения **Valve**. Все-таки разработкой занимаются такие корифеи... **Levelord**, например...

2. Да мы вообще со всеми неплохо контактируем ;-). Что касается «Шторма», то проект живет и здравствует, в скором времени должен увидеть свет. В настоящий момент игра производит очень положительное впечатление.

3. Я в затруднительном положении. Идентифицировать агрегат за \$35 мне удалось (это, судя по всему, Gamestick от CH), а похожую внешне вещь за \$135, к сожалению, нет. Проблема была бы решена, если бы была указана не только цена. Что касается обзора джойстиков, то он будет, впрочем, будет он далеко не самым обычным...

Теперь письмо от известного всем **Jurassic`a**... Боюсь, в скором времени спор зайдет в совершеннейшие дебри, может быть, даже в тупик. По крайней мере, отдельные места я начинаю понимать с некоторым трудом. Причем не столько места, сколько их конечный смысл, хотя в целом с автором письма согласен на все сто процентов. В общем, читайте и оценивайте сами:

Здравствуй, всеми почитаемая, а также почитываемая «Страна игр»!

Вновь пишет тебе уже «дважды опубликованный» **Jurassic**. Если же это послание сия судьба не минует, то мне можно будет гордо именоваться «самым публикуемым читателем/писателем» небезызвестного журнала (гм-м... пока еще нет ;-)) — ред.).

В этот раз я решил написать Вам по двум причинам. Первую я сейчас изложу, а вторую позже. И скажу честно, что вторая причина двигала мной раньше, до того как вдруг неожиданно возникла первая.

А первая заключается в ответе на критику двоих Ваших читателей, чьи письма были опубликованы в #14(47) и 15(48) в ответ на мои «многостраничные излияния» на тему «платформенных споров», которые им пришлось явно не по вкусу.

Начну я, пожалуй, по порядку — с «крика души игромана одноплатформенного», с непередаваемым на «русский фольклор» ником **m1Nd~bUg**, который первым сделал свой «крутой ход конем» и поставил мне шах. Я просто вынужден защититься и поставить шах уже сам, а если удастся, то и мат на сеансе одновременной игры таким же, как он.

Нет, мой критик не последовал моим указаниям и не сходил к врачу с поставленным диагнозом фанатизма вместо писанины в редакцию. Этот вопрос он вообще не затронул. Или, быть может, ему кажется, что он здоров? Тогда откуда эти крики? Больной никогда не может знать без доктора, насколько он тяжело болен. Правда, в этот раз криками и ограничились, не прибегая к помощи саксофонов и рулей (**suxxx & rulezzz**). Но ведь «когда крик кричит — разум молчит», а что и того хуже — ум за разум заходит. Так и здесь я не понял логики, почему там, где начинается «крик игромана одноплатформенного» заканчивается пожелание «многоплатформенности» любимому журналу. Как говорится: «Начали за здоровье, а кончили за упокой». Так с чего это разгорелся тогда весь сыр-бор? А самое главное, какой это такой платформы фанат уважаемый игроман? После прочтения его письма я так и не понял это. Могу только предположить по «сгоревшему кулеру» а также по сгенерированному нику, что это **PC** или, быть может, **Nintendo 16 бит**, позиции которой он отстаивал? Да, ну и причем здесь Зевс к этому самому «кулеру»? Или между ними есть какая-то связь, потому что они оба дружат с электричеством? На эти и на многие другие вопросы я так и не нашел ответа. А также зачем он выбрал себе такой замысловатый псевдоним и называется «не человеком-видимкой». Даже логика какая-то потусторонняя. Назвался бы каким-нибудь **InvisibleMan** или **StealthMan**, но по его логике по-







лучается **NoManVisible**. Я хоть свой ник не с потолка брал — он созвучен с моим детским именем и к периоду, а также Стивену Спилбергу имеет весьма дальнее отношение. Единственное, что я выяснил, так это то, что он не любит, а может, и ненавидит **Sony PS**.

В чем же обвиняли меня? Так, придирались по ходу текста. То в слове **Voodoo** еще один «нолик» забыл написать, то абзац начинался не в том месте. Да знаю я, знаю, что такое **VOODOO** и кто такие **VOODOO PEOPLE**, а также имеет ли какое-либо отношение компания **3dfx** к **PRODIGY**.

Меня начали критиковать с философии. Критикуйте — у нас же свобода слова. Но правильно заметила уважаемая редакция, что так не далеко и до демагогии. Например, в вопросе: «Что первоначально: ИГРА или ПЛАТФОРМА?». А можно поставить и по-другому этот вопрос: «Что было раньше: ЯЙЦО или КУРИЦА?». И ответить — **ДИНОЗАВРЫ**, если, конечно, не лезть в дебри и вспоминать первые одноклеточные организмы. Так и в первом вопросе можно ответить — **ИДЕЯ**! Да, она возникает даже до того, как возникает ИГРА или ПЛАТФОРМА.

Автор ставит мне сложный вопрос: «Мог бы ли я играть в игру без платформы?». И отвечаю: мог бы — в воображении, т.е. «виртуально», как это делают шахматисты, когда играют «вслепую». Но зачем же так над собой издеваться?! А платформа, что она без ИГР-РЫ? Так, кусок металла. Представь себе компьютер без установленного программного обеспечения! Или вышедшую приставку без единой игры! Ее дело — труба! А поставь теперь себе следующий из этого вопроса: «Может ли платформа жить без ИГР-РЫ?». И получишь ответ — **НЕТ!** Потому что платформа только и живет играми, и если они, не дай бог, перестают выходить, то ее ждет смерть. А после этого попытайся задать себе следующий вопрос: «Может ли ИГРА жить без платформы?». И будет странный ответ — **ДА!** Правда, это будет мало напоминать настоящую жизнь, а скорее будет похожа на жизнь эмбриона в пробирке.

О чем это я? Объясню. Например, всем известно, что все игры, даже на не вышедшую платформу, пишутся на компьютере, который эмулирует все функции будущей игровой системы. А бывает, что она и вообще не выходит на той системе, а переключивается на другую. Пример? Пожалуйста! Помните игру **D2**, которой забеременела **M2**, а рожать собирается **Dreamcast**? Что я хочу этим сказать? А то, что игра первоначально имеет свой исходный код и подобна эмбриону, который может быть пересажен и адаптирован под организм матери, если, конечно, она сможет его выносить. А сама ИГРА (эмбрион) уже создана (зачата) первоначальной ИДЕЕЙ (отцом и матерью) и сущес-

твует в виде программных кодов. И почти все в этом эмбрионе уже заложено, а изменить родившая мать может только характер (и то некоторые говорят, что он поставляется в объекте исходного кода) или придать ему соответствующий ее способностям внешний вид.

Эту гипотезу подтверждают и многочисленные порты с одной платформы на другую, даже в тех редких случаях, когда путем клонирования они помещались в другое тело матери, о существовании которой первоначально отец с матерью-прародительницей даже и не подозревали. Например, **Warcraft-2** на **Sony PS** или игры с аркадных аппаратов, портированные на **Dreamcast** и **Sony PS**. Правда, бывают и игры специально создаваемые для платформы. Т.е. та мать что зачинает, та и вынашивает. Но что это значит? Можно твердо сказать, что по теории вероятности ребенок, скорее всего, получится нормальный, но не более того, но так же, по той же теории, у него абсолютно одинаковые шансы родиться как красавцем, так и уродом. Поэтому что такое платформа без игры? Если продолжать в том же ключе, то это бездетная женщина или мать, потерявшая своего ребенка. Для нее уже нет смысла жизни, потому что вся цель жизни женщины — это материнство. Может ли ребенок жить без матери? Может, в приюте. Но и это не очень хорошо. Но есть вероятность, что его возьмет другая семья и ему дадут новую жизнь. Улавливаете аналогию? Так что, в принципе, вопрос философии можно считать закрытым. Правда, если быть объективным, надо признать, чтобы была хорошая семья, должен быть удачный симбиоз матери и сына, чтобы он не стал уродом в моральном плане. То бишь, в **ИДЕАЛЕ**, во всем должна быть **ГАРМОНИЯ**! Вот и все.

Вернусь опять к теме **ОБЛАСТИ** в **СТРАНЕ ИГР**. У каждого человека это своя страна, а некоторые даже свою область считают страной, а о существовании других знают только понаслышке. Они провозглашают «самостоятельность» и окружают свою область железным занавесом. Сами в гости не ездят и других не пускают. О других регионах говорят: «А что там делать? Нас и тут не плохо кормят! Как хорошо, что мы родились здесь!». Рапортуют друг другу о достигнутых успехах. А на все «маркетинговые исследования забугорных коллег» плюют с высокой колокольни. Ну и что, что в Японии **PC** за игровую платформу не считают! А мы на Политбюро вынесем решение о непризнании приставок за игровые платформы!

Моему «товарищу критику» это ничего не напоминает? А где же ваш демократизм?! Даже руководитель предвыборного штаба Б.Н. когда-то сказал: «Мы не питаем никаких иллюзий, что 20% населения мы сможем как-нибудь убедить, даже показывая реклам-

## Место сбора ПОЛИГОН

### Самые современные компьютеры!

Pentium-II 450MHz, 64MB  
SDRAM PC 100, HDD IDE  
8,4GB, Voodoo 3 3000  
16MB, SVGA 15".  
Выделенный сервер  
2\*Pentium-II 400MHz  
256MB SDRAM.  
Сеть - 100МБ,  
переключаемая.

### Самый быстрый интернет!

Выделенная линия -  
10МБ.

### Гибкая ценовая политика.

Пакетные, ночные и  
абонементные скидки.

### Москва

1. Студенческая, 31  
Тел. (095) 249-85-20  
Открытие 5-го сентября.



2. Молодежная, д.3  
м. "Университет"

### Екатеринбург

Космонавтов, 56  
Тел. (3432) 373-227

Вырежи купон  
и получи 1 час  
бесплатно в клубах  
«ПОЛИГОН»



ные ролики и приводя веские аргументы в пользу рыночного курса». Но это отнюдь не значит, что эти люди имеют свои собственные аргументы, они просто из того отряда, когда «броня крепка» и что хоть в лоб, что по лбу все равно горохом от стенки отскакивает. А дальше собственного носа они ничего не видят, да и вообще не хотят смотреть в другую сторону, особенно на запад. Говорят, что «у нас своя история, и мы пойдем своим путем». А ведь надо идти по жизни, как мне сказал один испанец, так же как вести машину: смотреть все время вперед и только иногда поглядывать в боковые зеркала и заднего вида. Ну что это я отвлекся? Мой критик как раз и высказал в своем письме, что мы его никак не убедим. Но он, как мне кажется, все-таки человек поколения, которое «выбирает пепси», и он бы мог убедиться в успехе Sony, если бы имел деньги и вложил их в свое время в акции этой компании. Возможно, он тогда бы поверил в «коммерческий успех» Sony PS.

Ну да ладно. Теперь отвечу на еще одно обвинение. О том, что я тоже фанат **Playstation** и скрываюсь под маской мультиплатформенности. По правде говоря, я уж не такой ярый фанат **Sony** в целом, потому что продукции **Sony** я всегда предпочитал **Panasonic** (это если говорить о корпорациях). Поэтому я даже к **Sony PS** относился с долей скептицизма. А в смерти **3DO** я был страшно удивлен. Но, спустя некоторое время, я изменил свое мнение и начал даже считать **Playstation** оптимальным выбором из категории цена/качество для среднестатистического игромана, если сравнивать с **PC** (читай мое письмо в #5 за 1998 год).

Если же привлечь к вниманию статистику, то из 277 игр, целиком пройденных мной к этому моменту, на долю **Playstation** приходится всего 92 игры, на долю же **PC** — 164, 21 — остальные платформы. Если же учесть свободное время, тратящееся мной на **PC** (не только на игры) и на **Playstation**, то получится пропорция 10:1. А если при этом и знать, что моя работа почти не связана с компьютером, то можно прийти и к совсем другим выводам, чей платформы я фанат. Но ведь это не следует из моего письма, и я сам не считаю так. Да и зачем мне что-либо врать, ведь я давно вышел из того возраста «юношеской энергии», которая не знает на чем остановиться и может превратиться из крика во вранье и наоборот. Я отношусь к возрасту тех читателей, которые чаще всего покупают наш уважаемый журнал (те, кто постоянно читает все выпуски, поймет о каком возрасте идет речь, а те, кто не понял — читайте мое первое письмо (см. выше), в котором вы найдете ответ на этот и многие другие вопросы обо мне). Так что я повторяю — я МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЙ ИГРОМАН, и нет платформ, которые я ненавижу! Другое дело, если бы меня спросили, что бы я выбрал для игр: компьютер или **Playstation**, я бы ответил так:

1. Если бы была альтернатива: 486 или **Pentium-I** без 3D-акселератора, то мой бы выбор был — **Sony** (тормозов поменьше и гарантия, что **3D-игра** не превратится в слайд-шоу).
2. Если же в дело вступает акселератор, то **Sony** отодвигается на второй план.
3. Но если вдруг остро стоит финансовый вопрос, то в категории качества/цена **Sony** пока что нет серьезных конкурентов (конечно, в этом вопросе я еще учитываю, что ж поделаешь, и наш пиратский рынок, но и пираты люди неглупые и в неперспективные проекты деньги не вкладывают).

А знаете, как я решаю, в игру на какой из платформ **PC** или **Sony** мне сыграть, если она вышла на обеих? Тут, конечно, дело вкуса или привычки, но я придерживаюсь именно таких принципов:

1. Если эта игра поддерживает **3D-акселератор** (что уже стало частой необходимостью вместо редкого прироста) или она является стратегией, мой выбор — **PC**.
2. Если не поддерживает, но даже если и поддерживает, но это файтинг или аркада типа платформенной, то мой выбор — **Sony**.

Почему? Все очень просто. Что основное в игре — графика и играбельность. Чтобы получать удовольствие, надо чтобы и то и другое тебя устраивало. Ну, с графикой все понятно. А что такое играбельность? Это игровой интерес плюс управление. Так вот, если из-за удобства управле-

ния начинает страдать играбельность, то я могу даже прикрыть один глаз на графику. Ну не хочу я (не читайте как «не могу») в файтингах и т.п. устраивать концевит Ракманинова на клавиатуре! Просто мне это не нравится. А вот в **3D-жизнях** и стратегиях клавиатура и мышь — очень удобный и любимый комплект, в этом случае уже **PS-джойстик** будет меня нервировать. А вообще, ребята, давайте жить дружно! Сегодня есть **Sony**, завтра **Dreamcast**, послезавтра **Playstation 2** — были бы деньги на все это, а на чем-то одному заикливаться я считаю глупым! Послезавтра вы сами поймете, как вы были наивны и не правы сегодня.

Ну а на счет вопроса, заданного мне моим критиком, играл ли я в шашки, шахматы или карточные **RPG**, отвечу: «В шашки и шахматы — конечно. В оригинале и на компьютере. А в карты? В дурака — да, ну в тысячи. А вот карточные **RPG**... Очень хотелось бы... но на русском языке. И не сказать что я с английским в разводе... Нет, я кроме него и с немецким дружу. Но не самому с собой же мне играть — игра-то ведь коллектив любит, а моим друзьям это было тяжело, а искать новых неохота. Может уже есть настоящие карточные ролевые игры, переведенные на русский язык профессионалами? Подскажите, кто знает! А кроме того в своем предыдущем письме я сказал хорошую фразу: «Главное, чтобы это кому-то было интересно». Поэтому, если мне даже что-то неинтересно (например, карты на компьютере), я не кричу каждому, кто играет в это, что он лучше бы в тетрис погонял или пакмана какого-нибудь замучил. Все имеет право на жизнь! Ну, хватит, заканчиваю с разбором критики... моего первого критика.

Второй оказался «горячим прибалтийским парнем» из Риги. Хорошо сказала «СИ» в рецензии к его письму, что спорить-то надо уметь, от себя могу добавить — тогда и оскорблять не нужно будет. Ну вы поняли о чем он писал... Игры детские и остальные, приставки — бред (ему, наверное, даже слово «приставки» неприятно было писать). Единственное, что мне понравилось, так это то, что я работаю журналистом для какого-нибудь игрового журнала. Хоть писательские мои способности оценили! Да, я пишу для нашей любимой «СИ» в рубрику «Письма читателей» за «просто так». Можете называть это работой, если нравится. А если серьезно, то моя работа совсем не связана с журналистикой или писательской деятельностью, потому что я уже с давних пор «сам себе предприниматель» (и здесь я не на последнем месте). Поехали дальше.

К сожалению, мои философские размышления он не оценил. «Ишь, ты, философ нашелся!» — говорит! Так как там насчет спорить уметь? Почему два моих критика были очень похожи друг на друга: они имеют убеждения, но у них нет аргументов — нонсенс! Или мне это показалось? В следующий раз пусть хоть найдется такой критик или «одноплатформенный фанат», который располагает словарным запасом побольше, чем у Элочки от Ильфа и Петрова, и кроме слов «отсталая» и «бред» еще какие-нибудь слова знает! В школе надо было посещать не только уроки физкультуры, а иногда и на «великий и могучий» русский язык заглядывать! А вообще, уважаемые мои критики, знайте: лучше быть плохим философом, чем хорошим неандертальцем, который только и знает твердить: «Я знаю, что это — лажа, потому что это — бред!».

На счет того, что у меня все кругом игроманы. Отвечаю — не все, даже далеко не все. А то что любой увлеченный человек может найти таких же одержимых, как и он сам — ни для кого не секрет. Тем более я не на необитаемом острове живу. И не могу поверить, что в Риге с этим проблемы. Кто ищет — тот всегда найдет!

«**Crash** — игра детская и отсталая!». Да — детская. Ну и что? Но не отсталая! Моя жена играет в нее — для него это ужас. А ты задумывался когда-нибудь, что все компьютерные игры — это впадение в детство, в большей или меньшей степени?! Что стратегии — это всего лишь наша детская игра «в солдатики», а бедотня по коридорам с шотганом наперевес — «войнушка»? Все мы дети. А мать наша — планета Земля. Так что, если ты пытаешься побыстрее оторваться от детского возраста, то ты, конечно, будешь брезговать и **Crash-ami**, и **Sonic-ami**, но знай, что есть и другие люди, которые хотят подальше в этом возрасте остаться, да к тому же здесь уже пересекаются интересы по вкусу, а это — запретная тема. Но, для примера, у меня есть друг, программист, который в игры почти не играет — нет времени, а если выдается свободное вре-

мя, то играет во что-нибудь простое — платформенные аркады, например (они же детские «прыг-скаки»). А стратегии вообще не любит! Я сам до сих пор не понимаю — почему? Это — его вкус. Баста!

И еще автор сказал что все игры пятилетней давности — отсталые. Да, отсталые!.. В техническом плане, и только!!! Но, вообще, к чему я клоню? Автор писал, что у него **PC** 1,5 года. Так вот, свою бессмертную фразу он произнес не благодаря своим знаниям, а именно — незнанию! Во всем, чтобы быть знатоком, нужен опыт — experience, а то все напоминает более детский лепет, чем серьезную уверенность. Если ты играл в **Diablo** (если, конечно, ты эту игру не считаешь отсталой), то считай, что путь олигарха-игромана 16 уровней. Каждый уровень — год. Я на шестом (если, конечно, не считать эру программируемых микрокалькуляторов). Ты — до второго не добрался. Вроде и мечом научился махать, а монстров еще крутых не видел (даже **Butcher-a**), а самому уже кажется, что ты такой крутой, что никого не боишься. Далее, не по **Diablo**, — сам имеешь лошадь 166 МГц, а об японских скакунах **Nintendo 64** и **Sony PS** самого дурного мнения. То у **Sony** графика квадратная (не размазанные пикселя, по научному), то у **Nintendo** графика слишком яркая и однообразная (не-понял!, чес-слово — не-понял!). Ты что, о приставках по скриншотам на газетной бумаге судишь?! Да нет, наверное, все проще — просто своя кобыла ближе к телу! Вот такой вот получился персонаж. Experience надо набираться Experience, а потом аргументами, как **fire-ball** бить прямо в точку.

На этом критику своей критики заканчиваю. Буду ждать критику моей критики на критику, но с аргументами или доказательствами, можете называть это как хотите!

После написания всего этого у меня возник такой вопрос: «А интересно, есть ли такой игроман «нового поколения», который, будучи вскормленным на **Quake-2** и **Half-Life** под акселератором, поставил перед собой вопросы: «А во что это играли древние игроманы? С чего все начиналось?». И после этого, раскопав древние архивы, он выудил что-то типа **Wolfenstein 3D** и, превозмогая отвращение, смог осилить его до конца, при просмотре финальных титров получая что-то вроде садо-мазохистского удовольствия. Если такой человек есть, то он вполне достоин занесения в почетные члены клуба имени **Лары Крофт** за особые заслуги в предмете гробокопания и воскрешении умерших из могил. А можно и приз какой-нибудь ему придумать за самоотверженность. Ну, на этом все. Или, вернее, почти все. Я ничего не забыл?

Ах да, а что это за «вторая причина» моего письма в редакцию, о чем я говорил в самом начале? Вы удивитесь, потому что это — моя коллекция анекдотов на компьютерно-игровую тематику, сочиненных лично мной. Конечно, ввиду легкости жанра эта часть письма будет выглядеть значительно веселее первой части, и пусть это будет Вам бонусом за время, потраченное вами на прочтение моих писем. Итак, поехали...

Прошу прощения, господи, но кина не будет! Место кончилась. Конечно, причина достаточно банальна и смешна, но с ней все-таки приходится считаться. Не стоит отчаиваться, бонус от **Jurassic'a** вы в скором времени увидите. Где, как и когда? Пусть и это будет приятным сюрпризом!

Уважаемая редакция **СТРАНЫ ИГР**, опубликуйте мое письмо.

Я живу в Питере, зовут меня **Антон** или **AS**, мне 14 лет.

Мой e-mail: [peregudov\\_anton@mail.ru](mailto:peregudov_anton@mail.ru)

Здравствуйтесь, «**Game land**»!

Помогите, если можете!

Недавно я установил себе «ящики» и хотел бы с кем-нибудь переписываться.

Пришлите мен, если вам не трудно, несколько **E-Mail'ов** тех людей, которые тоже хотят переписываться.

Заранее благодарен.

С уважением, **Иван Мурзин** из Иркутска.

Мой E-Mail: [postmaster@mourz-iv.irkutsk.ru](mailto:postmaster@mourz-iv.irkutsk.ru)



Лицензионные диски  
компании "Бука"  
ИМЕЮТ РЕГИСТРАЦИОННУЮ  
КАРТОЧКУ, КОТОРАЯ ДАЕТ ПРАВО НА  
ТЕХНИЧЕСКУЮ ПОДДЕРЖКУ И ЯВЛЯЕТСЯ  
ЛОТЕРЕЙНЫМ БИЛЕТОМ МНОЖЕСТВА  
КОНКУРСОВ И РОЗЫГРЫШЕЙ!

ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ 30 СЕНТЯБРЯ

# ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2

## СУДНЫЙ ДЕНЬ

Дашь сексуальную  
революцию!



**Бука**  
BUKA ENTERTAINMENT

По вопросам оптовых закупок  
обращаться в компанию «БУКА»  
т/ф: 111-5156, 111-5440; e-mail: buka@dol.ru; www.buka.com

Минимальные требования:  
Win95-98,  
P166 / 16 Mb RAM / 2 Mb Video /  
12xSpeed CD-ROM / MOUSE





«Князь: Легенды Лесной страны» — ролевая игра в глубоком и интерактивном мире, сочетающем мистическое очарование событий Летописи Времени с атмосферой древних славянских легенд.

«Князь» следует лучшим традициям классических РПГ, главные из которых — полная свобода действий героя и интерактивность игрового мира.

Развитие параметров и навыков героя в зависимости от выбранного класса.

Точный детальный математический расчет поединков, основанный на большом количестве параметров, например, текущее состояние здоровья персонажа и даже сторону, с которой наносится удар.

Обилие древних магических артефактов, сила действия которых зависит от уровня Вашего героя.

Многообразие зелий и знахарских смесей, которые может приготовить сам герой, экспериментируя с различными компонентами.

Возможность управлять поселениями и судьбами их жителей, строить и разрушать деревни, назначать и увольнять ключевых фигур, воспитывать и тренировать воинов дружины.

Нелинейность прохождения, множество квестов и заданий, которые можно выполнять или игнорировать.

**ЖДИТЕ ВЫХОДА ИГРЫ В КОНЦЕ АВГУСТА!**



«Князь: Легенды Лесной страны» © 1997-1999 АОЗТ «1С»  
«Летопись Времени» и основные персонажи © 1997-1999 АОЗТ «1С» и Snowball Avalanche LLC («Snowball Interactive»)  
«Летопись Времени», «Всеволод Чародей» и соответствующие графические изображения на территории СНГ являются товарными знаками АОЗТ «1С» и Snowball Interactive. Все права защищены.

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p><b>Москва</b> ВВЦ, пав. «Центральный», ярмарка «Компьютеры от Я до А» ул. Смоленская, 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал») ул. Кузнецкий мост, 12 (м. «Кузнецкий мост») ВВЦ, пав. 69 (IV), «Интернет-салон» (м. «ВДНХ») Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская») ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская») «Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка») Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три к» (м. «Крылатское») ул. Явлевская, 19, маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная») ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская») ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная») ул. Вавилова, 55/7, маг. «Академкнига» (м. «Академическая») ул. Б. Якиманка, 26, «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская») Ленинский пр-т, 62/1, «Книголюбитель» (м. «Университет») <b>Абакан</b> ул. Пушкина, 113</p>	<p><b>Алматы</b> ул. Маркова, 44, оф. 315 <b>Армавир</b> ул. Ковтоха, 264 <b>Архангельск</b> ул. Тимме, 7 <b>Барнаул</b> ул. Деловая, 7 пр. Ленина, 106, оф. 323 <b>Березники</b> пр-т Ленина, 12А <b>Биробиджан</b> ул. Шолом-Алейхейма, 25 маг. «Аудио-Видео» <b>Братск</b> ул. Депутатская, 17 <b>Брянск</b> ул. III Интернационала, 2, 59 <b>Владивосток</b> ул. Фонтанная, 6, к. 3 Океанский пр-т, 140, «Академкнига» <b>Владимир</b> ул. Московская, 11 <b>Дубна</b> ул. Векслера, 11, маг. «Эврика» <b>Екатеринбург</b> ул. Мира, 28 <b>Иваново</b> ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары» <b>Ижевск</b> ул. Советская, 8А</p>	<p><b>Иркутск</b> ул. Урицкого, 4, маг. «Мир Компьютеров» <b>Калининград</b> Ленинский пр-т, 13-15 <b>Киров</b> ул. Московская, 12 <b>Краснодар</b> ул. Чапаева, 85А ул. Старокубанская, 118 <b>Красноярск</b> пр-т Мира, 37 ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники» <b>Курган</b> ул. Красина, 55 <b>Курск</b> ул. Гагарина, 2 <b>Магнитогорск</b> ул. Ленина, ЦУМ <b>Мурманск</b> ул. Воровского, 15А <b>Нефтеюганск</b> мкр. 2, д. 23 <b>Невинномысск</b> ул. Гагарина, 55 <b>Никневартовск</b> ул. Менделеева, 17П пр. Победы, 6 <b>Новый Новгород</b> ул. Маслякова, 5, оф. 37 ул. Карла Маркса, 32</p>	<p><b>Новгород</b> Григорьевское шоссе, 14А, маг. «НПС» <b>Новосибирск</b> Красный пр-т, 157/1 <b>Норильск</b> пр-т Ленина, 22 <b>Ноябрьск</b> ул. Киевская, 8 <b>Оренбург</b> ул. Володарского, 27, маг. «Jazz» <b>Орск</b> ул. Станиславского, 53 <b>Пермь</b> ул. Большевикская, 75, оф. 200 ул. Большевикская, 75, оф. 509 маг. «Дега-Ком» ул. Борчанникова, 15 <b>Пятигорск</b> ул. Московская, 84 <b>Рига</b> ул. Дзербенес, 14 <b>Ростов-на-Дону</b> ул. Большая Садовая, 70 салон «Лавка Гэндальфа» <b>Самара</b> ул. Ершова, 3-219 ул. Садовая, 212Б, маг. «Книги» (Самарская площадь) <b>Санкт-Петербург</b> Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»</p>	<p>Лиговский пр-т, 1, оф. 304 Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей» Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКОД» Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж Нарвская пл., 3, маг. «Аякс» ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком» Московская пр., 66, маг. «Компьютерный Мир» Магазины «MapCom» наб. р. Фонтанка, 6 Грибницкий пр., 15 пр. Просвещения, 36/141 пр. Большевиков, 3 <b>Саратов</b> 3-я Дачная, Компьютерный салон «Вавилон», «ТЦ Поволжье» <b>Сочи</b> ул. Советская, 40 <b>Сургут</b> ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП» <b>Сыктывкар</b> ул. Коммунистическая, 62 <b>Таллин</b> ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»</p>	<p><b>Тольятти</b> ул. Ленинградская, 53А <b>Тумень</b> ул. Геологоразведчиков, 2-58 <b>Улан-Удэ</b> ул. Хахалова, 12А <b>Усть-Каменогорск</b> ул. Ушанова, 27, 2 подъезд <b>Хабаровск</b> ул. Стрельникова, 10А <b>Ханты-Мансийск</b> ул. Калининская, 53 <b>Чебоксары</b> ул. Хузангая, 14 <b>Челябинск</b> ул. Энтузиастов, 12 Свердловский пр-т, 31 компьютерный салон «BEST» ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener» <b>Череповец</b> Советский пр., 30Б, маг. «Виртуальная реальность» <b>Чита</b> ул. Амурская, 91 <b>Южно-Сахалинск</b> ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита» <b>Якутск</b> ул. Аммосова, 18, к. 56 <b>Ярославль</b> ул. Свободы, 52</p>
---	---	--	--	--	--

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «Улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»); «М.Видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп. 2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»); «Техноаркет»: ул. Русовская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. Молодежная, 1 (м. «Новогиреево»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»); «Электрический мир»: ул. Новоосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. Люблинская, 157 (м. «Марьино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»); «Денди»: ул. Красная пресня, 34 (м. «Улица 1905 года»); Ленинский пр-т, 99 (м. «Юго-Западная»); Щелковское ш., 8 (м. «Щелковская»); «Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2 ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом; «Дилал Электроникс»: ул. Строителей, 11 (м. «Университет»); Мичуринский пр-т, 4 (м. «Юго-Западная»); ул. Садово-Кудринская, 20 (м. «Маяковская»); ул. Молдавская, 4 (м. «Кунцевская»); ул. Краснопресненская, 12, стр. 1 (м. «Комсомольская»); ул. Новослободская 14/19 (м. «Менделеевская»); ул. Менжинского, 38 (м. «Бабушкинская»); Ленинский пр-т, 22 (м. «Ленинский проспект»); «Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, пав. «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 2 эт. отд. «Программное обеспечение»; «Компьютеринг»: Кузьковский пр-т, 33А (м. «Кузьмовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); Ленинградское ш., 17 (м. «Войковская»); ул. Удальцова 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).